
CLUB
72
Nintendo
PREVIO
THE LEGEND
OF ZELDA
THE OCARINE OF TIME
PAGINA 64
FORSAKEN
F-1 WORLD GRAND PRIX
TIPS DE
•YOSHI´S STORY
•GAME BOY CAMERA
A FONDO
MISSION:
IMPOSSIBLE
Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00
MARIADOS
MAS SOBRE EL
E3
00708
7 806640 035012

CLUB Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/08 Nº 72
AGOSTO 1998
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M., Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Agosto de 1998. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

En el número anterior, te mostramos nuestra nueva cara, y ahora como podrás observar, nos lanzamos de lleno con nuestro nuevo formato, el cual, aparte de tener cambios visuales, utiliza nuevos nombres para las secciones. A propósito, en la sección Mariados de este mes, encontrarás las explicaciones acerca de por qué el nombre y de qué tratan.

Debo aclarar, que la decisión de estos cambios, obedece a las necesidades que tú, como fiel lector de Revista Club Nintendo, nos hacías ver a través de la correspondencia.

Dentro de las nuevas secciones, tenemos pensado darle un espacio al arte, por lo tanto, comienza a mandarnos tus mejores dibujos a la sección "Galería", donde publicaremos tus creaciones. Solo debes ser original, colorear con la técnica que más te guste y enviarnos tu arte en un sobre.

También incluiremos todo el material que recibamos hecho con la Game Boy Camera. Así que si eres un artista en potencia, podrás ver tus dibujos y tomas, publicadas en algún número de Revista Club Nintendo.

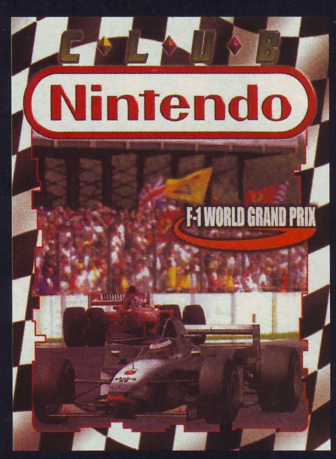
Y bien, comienzo a despedirme, invitándote a que te sigas informando de las grandes novedades que trajimos desde el "E3".

Hasta la próxima.

El Editor







Este mes tenemos en nuestra portada, un excelente título de carreras/simulación de Video System y Paradigm Software, distribuido por Nintendo of America. Estamos hablando de F-1 World Grand Prix. Este juego establecerá nuevos estándares en lo que a títulos de carreras se refiere, ya que Paradigm se se preocupó de diseñar un juego con movilidad excelente.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: LEANDRO A. BUSTOS - ALEJANDRO TRINCO - JAVIER LUJAN DELBO - MUGUEL ANGEL PAEZ - GUSTAVO R. LAITA - ALEXIS N. CONTRERAS - HERNAN GONZALO YOSHIMIYA - ELSA JAURIETA - ANDERSON SALTAER - DEMIAN P. FERNANDEZ - LUIS HECCTOR SEQUEIRA

CHILE: CESAR GUTIERREZ ESPINOSA - ALEX DOMINGUEZ LEIVA - JOSE CHIAPPAS - SANTIAGO O. MOSCOSO GALLO - IGNACIO CONCHA - CAMILO FERNANDO GARRIDO GARCIA - FRANCISCO RUBILAR H. - RICARDO CORTES - JUAN PABLO GONZALEZ BRAVO - ENRIQUE HANI IBAÑEZ - LEONARDO FERRARO LOPEZ - SEBASTIAN HERRMASS - CRISTIAN VILLASECA - RENE A. SAAVEDRA ALVAREZ - STEFFANE MARIN - ADRIAN FERNANDEZ - MARCO GUTIERREZ S. - FERNANDO MARCIAL ARCOS SILVA - DAVID PALMA - CRISTIAN A. AROS Q. - FELIPE ANDRES ATTON EGUILLAR - ALFONSO CASTRO COVARRUBIA - JOSE LUIS GODOY COSTA - MAXIMILIANO A. ABRAHAM R.

URUGUAY: ANIBAL S. MASTROGIOVANNI

DR. MARIO

Hola amigos. Antes de preguntarles los quiero felicitar, pues el trabajo que hacen día a día por nosotros (sus muy fieles lectores y amigos) es muy bueno porque nos ayuda mucho y así yo me he dado vuelta muchos juegos tanto de "Super Nintendo" como de "Nintendo 64" (y Nintendo también). Bueno, la otra vez cuando prendí mi Nintendo 64 con el juego Mario Kart 64 la música (o mejor dicho el tono) de la pantalla de presentación era diferente y también en el juego San Francisco Rush cuando uno hace un récord ahora en mi cartucho esa música tiene un pequeño cambio (esto pasó cuando saqué la séptima pista: "Alcatraz"). Mi pregunta es: ¡¡¡Qué rayos…!!!, ¡ups! perdón. ¿Qué le pasa a mi Nintendo 64, o a mis cartuchos?.
Muchas gracias y espero que publiquen mi carta.

64-MAN

Muchas gracias por tu carta, siempre hemos hecho nuestro trabajo con la mejor de las intenciones y seguiremos así hasta que nos dejen de pagar… ¡no es cierto!, siempre trabajaremos por nuestros lectores, para entregarles la más completa información de videojuegos de Nintendo. Con respecto a tu consulta, déjanos decirte que esto sucede en varios juegos para Nintendo 64 y es más que nada un detalle que hace más entretenido el juego, y que además se logra al conseguir cosas ocultas o difíciles del juego (por ejemplo, en Mario Kart 64 la pantalla cambia de presentación una vez que terminas el juego en su máxima dificultad). Como ves, estos pequeños per grandes detalles, hacen de nuestros juegos, algo bastante interesante y a la vez, divertido. Pero ojo, porque muchos de estos detalles no son tan visibles y se encuentran ocultos (algunos están muy ocultos).

Estimados amigos de la mejor y más entretenida revista que existe: En primer lugar los quiero felicitar por su magnífico trabajo y por la entretenida forma de contestar. Necesito que me contesten una duda que tengo: ¿Cómo es que se sacan los All Stars en el juego International Superstar Soccer 64?. Les pido que por favor me digan la respuesta. Su fiel lector.

HERNAN ESPINOSA
VILLEGAS

Aunque este truco ya salió publicado en una edición anterior, esta vez haremos una excepción contigo y te lo volveremos a dar. Para poder conseguir el equipo All Stars en este entretenido juego, deberás presionar la siguiente secuencia en la pantalla del título del juego: Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A, Z (y no sueltes Z) y presiona Start. Sabrás que el truco está activado, porque el comentarista así lo anunciará.

Hola amigos de la revista Club Nintendo, espero que reciban mi carta. Les escribo para hacerles una sugerencia, me he dado cuenta que el sistema Super Nintendo está despareciendo poco a poco del mercado y esto me ha entristecido mucho, porque yo soy uno de los muchos videojugadores que aún tiene su consola y no queremos que ella, al igual que sus videojuegos, desaparezcan del mercado, pues tengo las consolas Nintendo 64 y el Super Nintendo y aún me intereso por esta última, solo quiero decirles con todo esto que no descontinuen ni hagan desaparecer la famosa consola de 16 bits y que sigan sacando más videojuegos para ella . Gracias, se despide su fiel lector.

EISTEN ESNEIDER
LOAIZA

Este es un tema que a generado mucha disconformidad entre nuestros lectores y lamentablemente nosotros no podemos hacer nada, ya que es el mercado el que hace "desaparecer" un producto, y en este caso puntual, el muy querido Super Nintendo. Tal y como lo hemos estado diciendo desde hace algunas ediciones, es el mismo caso y situación que ocurrió con el cambio de Nintendo a Super Nintendo, donde los lectores no querían ver desaparecer al ya clásico NES, pero bueno, la historia se repite y ten por seguro que volverá a ocurrir en un tiempo más.

Queridos amigos de Club Nintendo. Quiero pedirles a Ryo y Ace que se junten para responder esta pregunta: ¿Cómo se hacen los Fatalities, los poderes, recoger armas del piso y todo lo que refiere a Mortal Kombat 4, para Nintendo 64?. Gracias.

MAXIMILIANO ARNOLDO ABRAHAM ROJAS

Para poder entregarte mejor toda esta información y no desperdiciarla en este pequeño espacio, hemos preferido preparar un completo análisis a este gran juego y publicarlo lo más pronto posible, por lo que debes estar muy atento...

Hola amigos de Club Nintendo: Bueno, no pretendo comenzar con las típicas felicitaciones, porque se las repiten tanto que ya se las deben saber de memoria, pero eso si ¡se las tienen bien merecidas!. Tengo dos preguntas que hacerles.
1.- ¿A cuántos de ustedes les gusta la animación japonesa? Y dije "TODOS" (esto incluye al Editor).
2.- ¿Dónde están las tres misiones de bonus en el juego Aero Fighter Assault?

JAVIER PEREZ CARDENAS

Bueno a decir verdad al único que realmente le gusta la animación japonesa aquí es a Ace, aunque también podemos contarte que alguna vez hemos sorprendido a los demás pilotos viendo animaciones durante las horas de trabajo (en un televisor portátil de la editorial). Bueno, con respecto a tu pregunta, la responderemos rápidamente: las escenas de bonus se sacan de la siguiente manera: "AIR DOCKING" Sólo completa Tokyo y Pacific Ocean con la mayor cantidad de puntos que puedas. "SHUTTLE DEFENSE" Completa Tokyo, Pacific Ocean y Air Battle lo más rápido que puedas. Debes asegurarte de llegar a la escena del desierto antes de la puesta de sol. "GOLIATH DEFENSE" La tercera escena de bonus aparecerá después de Fortress si completas las dos primeras escenas de bonus.

Revista Club Nintendo: Hello Friends! Primero que nada les quiero felicitar por el gran trabajo que hacen cada mes. Bueno, quiero hacerles unas preguntas sobre el SNES:
1.- ¿Cómo se hace el Kool Stuff y el Scott's Stuff del juego MK 3?
2.- ¿Cómo puedo escapar más rápido de la habitación que explota de Crush Crawfish después de derrotar a Vile en el juego Mega Man X3?
3,. ¿Cómo escapo más rápido de las paredes que se mueven para aplastarme en el laboratorio del Doctor Doppler del juego Mega Man X3?

DIEGO MEJIA
(EL MEGAMANISTA)

Hola amigo, por lo que nos dices en tu carta vemos que no eres muy apegado a la revista pues los trucos de MK3 ya los hemos dado varias veces. Pero para no quedar mal contigo aquí te los repetimos: Kool Stuff: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, A, B, A. Scott's Stuff: X, B, A, Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo (ambos en la pantalla principal). Bueno, con respecto a tus preguntas de Mega Man X3 te podemos decir que no hay estrategia para salir de la escena de Vile. Te recomendamos acostumbrarte a usar súper saltos y dash en el aire. Aunque, claro, ayuda mucho el tener en tu poder el chip especial de las botas (el que te permite dar un segundo salto en el aire). Ahora con respecto a las paredes que te aplastan, te recomendamos comenzar a subir por la derecha (sí, leíste bien), lo más rápido que puedas dando súper saltos (A y B juntos). Así alcanzas a subir a la segunda muralla antes que ésta se mueva. Esto te facilita mucho el trabajo.

Hola pilotos de la Club Nintendo, me llamo Jaime y quería pedirles un truco (es todo lo que pido) para el juego King of The Dragons de Super Nes.

JAIME BAHAMONDES

Para jugar de a dos jugadores con el mismo personaje presiona rápidamente: abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A (¿no te parece conocido?). Ahora existe también un truco para obtener 99 continues, el truco se realiza así: Comienza un juego y usa un continue. Presiona Start en el control 2 durante el conteo, pero no elijas personaje. Presiona Start en el primer control antes que termine el conteo. Entonces elige personajes para ambos jugadores (usando B en el control 2 para elegir) y así volver al juego con 99 continues.

Quisiera pedirles los passwords de la última etapa del juego "Metal Marines" (SNES) ya que llego solo a la etapa 8 y se me hace muy difícil. Ahh!! y gracias por entregarnos mes a mes la mejor revista del mundo. Saludos a los pilotos Ace y Ryo. Por cierto, estoy enamorado de la princesa Toadstool y lamentablemente aún no tengo un Nintendo 64.

MANUEL PARADA T.

Por supuesto amigo. Te daremos TODOS los passwords para este juego casi desconocido pero muy bueno para la consola de 16 bits:

HBBT - Nivel 2
DCRC - Nivel 3
NWTN - Nivel 4
LSMD - Nivel 5
CLST - Nivel 6
JPTR - Nivel 7
NBLR - Nivel 8
PRSC - Nivel 9
PHTN - Nivel 10
TRNS - Nivel 11
RNSN - Nivel 12
ZDCP - Nivel 13
FKDV - Nivel 14
YSHM - Nivel 15
CLPN - Nivel 16
LNVV - Nivel 17
JFMR - Nivel 18
JCRY - Nivel 19
KNLB - Nivel 20

Y como regalo para ti, te hemos colocado esta pequeña foto de ella. Ojalá que obtengas pronto tu Nintendo 64.



Amigos de Club Nintendo: Me dirijo a uds. para pedirles un favor: ¡Por Favor!, ¡Necesito un truco para el juego "The Pagemaster"!. Bueno, de antemano, gracias por su ayuda. Felicitaciones a todos los que trabajan en la revista, realmente hacen un excelente trabajo.

CARLOS GALAZ

¡¡¡Calma Amigo!!!. Aquí está la respuesta a tus suplicas. Para elegir escena presiona: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A, Select y gracias por tu felicitaciones.

Estimados amigos de Club Nintendo: esta carta que les estoy enviando es para preguntarles (aunque les parezca ridículo) cuándo comenzó el proyecto del Nintendo 64, cómo fue y quienes participaron.

Creanme que no lo sé, pues me estoy integrando recién a la colección y espero no retirarme nunca más. Ojalá resuelvan mi duda. Hasta la próxima.

FEDERICO PEDRERO G.

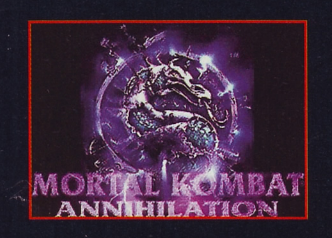
Pues bien amigo, aquí trataremos de explicarte cómo comenzó este gran proyecto, que aún sigue en marcha, y que por lo visto, tiene para rato. El 23 de Agosto de 1993, en un comunicado especial, Nintendo y Silicon Graphics anuncian que están trabajando en un nuevo sistema de 64 bits que tendría cosas que ningún otro sistema de 32 bits podría siquiera tener. Su nombre clave: "Proyect Reality", estimando su lanzamiento para 1995. El 5 de Mayo, Nintendo anuncia que este sistema usaría cartucho y no CD-ROM como muchos sospechaban y que su capacidad tendría un promdeio de 100 Megabits. El 23 de Junio de 1994 anuncia que el nombre del proyecto cambiaría a "Nintendo Ultra 64" y además se dieron a conocer (sólo a gente específica) imágenes de dos juegos: Killer Instinct y Cruis'n USA. Ya en 1995, Nintendo informa sobre las compañías del "Dream Team" (selecto grupo de miembros) y también que sería lanzando al mercado el mes de Abril de 1996. Ya en Noviembre de este año, Nintendo muestra, en el "Shoshinkai" el, ahora, Nintendo 64. Todos quedamos con la boca abierta y eso que lo que nos mostraron no era ni la mitad de lo que la consola podía hacer. Además se anuncia que su lanzamiento se retrasaría a Septiembre de 1996, aunque en Japón haría su aparición el 23 de Junio, y así fue, los chicos del Japón fueron los primeros en disfrutar de esta gran consola. Y bueno, en Septiembre ya nosotros pudimos también disfrutar de este sistema, con el gran juego Super Mario 64, que prácticamente dejó a todos sorprendidos por sus gráficos y su gran sonido. Luego aparecieron juegos más elaborados y mejor diseñados (y que seguirán mejorando). En fin, es la "historia" del Nintendo 64, que hasta la fecha nos ha dado muchas satisfacciones a todos los que nos hacemos llamar videojugadores. Esperamos que esta "pequeña" reseña te ayude a ingresar al mundo Nintendo (¡Uf!, qué respuesta, ojalá que varios lectores que tenían esta duda la lean).

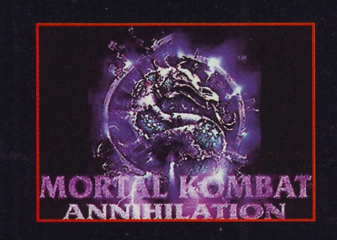
NOTA DEL EDITOR:
Es muy importante que ahora que estás viendo la revista con el nuevo formato, nos escribas para comentarnos qué fue lo que te gusto, lo que no, lo que querrías ver de nuevo o lo que no... la revista no sólo va a cambiar una vez, sino que estará en constante movimiento, es por esta razón que insistimos tanto pidiéndote tu comentario, ya que es fundamental.

Amigos, por favor, sigan escribiéndonos a nuestra Editorial, especificando en los sobres a qué sección de la revista van dirigidas sus consultas, de esta forma les contestaremos lo antes posible.

AVANT PREMIER EXCLUSIVA DE REVISTA









"Entretenida, buenísima, mucha acción", fueron algunos de los comentarios que pudimos escuchar a la salida de la función de MORTAL KOMBAT - La Aniquilación. Nosotros quedamos muy satisfechos con el resultado que obtuvimos y que fue básicamente, brindarles la oportunidad de ver antes que nadie, una película muy esperada y sobre todo de Mortal Kombat, además que ustedes se merecían un "regalito" por ser tan fieles lectores.

Sabemos que muchos no alcanzaron a conseguir entradas, debido a que el cupo era limitado, y la verdad, nunca pensamos que tendría tanta aceptación.

Pero bueno, ya sabemos que para el próximo evento que tengamos, debemos hacerlo a lo grande, así es que no pierdas de vista a Revista Club Nintendo.

Muchas gracias a todos los que fueron y a los que lo intentaron.

El Editor









previo

THE LEGEND OF ZELDA

The ocarine of time

Definitivamente el juego más esperado para este E3 que se celebró en Atlanta, Georgia a finales de Mayo fue The Legend of Zelda: The Ocarine of Time. Definitivamente es uno de los mejores títulos que se han hecho en la historia de los videojuegos, ya que conjuga los elementos claves para que cualquier videojugador lo pueda disfrutar. Lo malo es que fue retrasado nuevamente para el 23 de Noviembre de este año.





Sabemos por experiencia propia, que estos retrasos son a la larga benéficos para nosotros los videojugadores, pues Nintendo refina bastante estos títulos; pero también es innegable que tanto a ti, como a nosotros se nos queman las manos por jugarlo. Por lo pronto podremos conocer a continuación un poco de la historia de The Legend of Zelda: The Ocarine of Time.





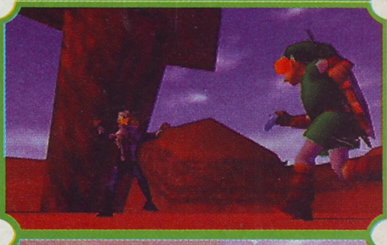


Historia

En una tierra sagrada, donde viven los descendientes de los dioses llamada Hyrule, viven muchas familias en distintas regiones, las cuales tienen culturas diferentes. En lo profundo de los bosques vive la familia Kokiri, y uno de los miembros de esta familia es el joven Link. Una noche, Link tiene un extraño sueño en el que ve a una jovencita totalmente desconocida para él. Ella sale de un castillo a toda prisa acompañada por alguien más; pero esto no es todo, ya que detrás de ella aparece un hombre de aspecto temible arriba de un caballo negro y que sale tratando de alcanzarla. Al otro día, al levantarse, un hada de nombre Naby aparece ante él. Ella le cuenta al joven Link que cada miembro de la familia Kokiri debe tener a una hada como acompañante; aunque no se explica por qué Link no tiene una, así que Naby decide convertirse en u acompañante. Naby entonces le comenta a Link sobre el Dios del bosque, el protector de la familia Kokiri. Naby lleva a Link con este Dios que es un gigantesco árbol. El árbol estaba muy deteriorado, pues había absorbido toda la maldad de las demás criaturas. Después de librar su primera gran batalla para ayudar al Dios, éste comienza a hablar con Link y le comenta acerca de un gran peligro que se cierne sobre Hyrule: Ganondolf, un ser maligno está en busca de la trifuerza, elemento que protege a Hyrule del mal con sus grandes poderes. Así que el árbol le confiere la labor de detener a este ser y para eso le entrega dos piedras, la de fuego y la de Agua, además de la ayuda de naby; con estos elementos Link comienza su viaje. Uno de los primeros objetivos de Link es el castillo principal de Hyrule. Al llegar ahí, Link se encuentra con la misma mujer de sus sueños; esta muchacha se llama Zelda y es precisamente ella quien le da la primera pista para entrar a la tierra sagrada donde se encuentra la trifuerza. Para entrar, Link necesita las piedras sagradas y la Ocarina del Tiempo "El Tesoro del Rey". De ahí, Link se tiene que preparar para la primera de sus misiones: Visitar "Death Mountain"...









Cuando conocimos este juego en Japón, nos sorprendimos mucho con las secuencias en tiempo real que se mostraban en ciertos momentos para conocer más de la historia. Sin embargo, prácticamente no habíamos visto nada en ese momento, aquí tenemos una secuencia en la que Link conoce a un personaje de peso en la trama de la historia.









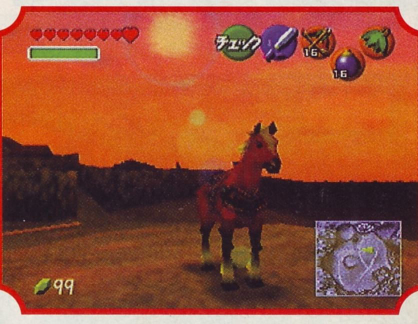
Algo que caracterizó a Link en sus 2 últimos juegos (The Legend of Zelda: A Link to the Past de SNES y The Legend of Zelda: Link's Awakening de GB), fue el ataque con el que destruía a los enemigos que estaban a su alrededor. Obviamente si es algo tan característico de este personaje, ese ataque no podía quedar fuera de "The Ocarine of Time". A continuación tenemos 2 secuencias en las que Link realiza este devastador ataque. Como podrás ver, el efecto es el mismo que en los juegos anteriores, pero con la diferencia de que aquí se ve más espectacular. Otro punto importante de presentarte 2 secuencias, es que así podrás ver que el ataque no es exclusivamente de una de las 2 "edades" que Link tiene en este juego; tanto lo puede hacer cuando es un niño como cuando es un adolescente. Obviamente hay diferencias en el alcance y la fuerza, pero el objetivo es el mismo.



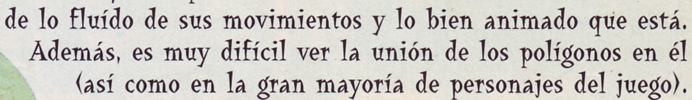


Uno de los detalles más llamativos de este título, es el hecho de que Link pueda montar a caballo en ciertos momentos del juego. De hecho, esta es la primera vez que se utiliza este noble animal. En él, Link se podrá mover con mayor rapi-dez entre ciudad y ciudad, perseguir enemigos y hacer cosas que aún son todo un misterio. Otro detalle muy bueno, es la forma en la que Link llama a su corcel, pues al silbarle, éste atenderá a su lla-mado. Por cierto, en estas fotos, es nota-ble el hecho de que ahora existen unos mapas en los que podrás ubicar el terreno en el que estás y así evitar que te pierdas con facilidad.



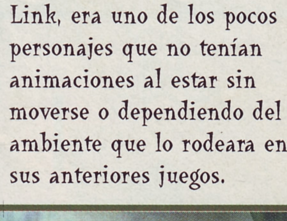


El caballo siempre ha sido un elemento que causa grandes problemas. Es muy difícil de dibujar y también lo es para representarlo con polígonos. Cuando tengas la oportunidad de verlo en acción, te sorprenderás de lo fluido de sus movimientos y lo bien animado que está. Además, es muy difícil ver la unión de los polígonos en él (así como en la gran mayoría de personajes del juego).





Link, era uno de los pocos personajes que no tenían animaciones al estar sin moverse o dependiendo del ambiente que lo rodeara en sus anteriores juegos.



Por lo visto Miyamoto decidó cambiar eso al decidir que Link tuviera diferentes animaciones para reflejar su estado de ánimo...







Los calabozos siempre han sido parte importante dentro de los juegos de la serie de Zelda. Obviamente en este juego existen y cada uno con su tema diferente. Aquí tambien existe un mapa para que no te pierdas y puedes diferenciar con colores las áreas que has visitado y las que no. En este caso vemos a Link en el calabozo en el que el fuego es una cuestión muy importante. Por conclusión lógica, podemos determinar que si el calabozo es reglamentario, así también lo será el enemigo al final de éste. En este ejemplo tenemos a un monstruo de aspecto nada amigable. Por cierto, la foto en la que Link está recibiendo una calurosa bienvenida del monstruo, sirve para que te des cuenta de lo bien que están manejadas las fuentes de luz, así como las superficies que reciben estas iluminaciones. Es seguro que nunca hayas visto un título que las maneje tan bien como éste.







Los paisajes son bellísimos. Con ver estas fotos y las que presentamos anteriormente, te podrás dar cuenta de ello. Al fin, las cosas que están a distancia se siguen viendo bien y sin perder casi nada de detalle.

El juego está lleno de detalles que iremos explicando más adelante. Por ejemplo, aquí el tiempo avanza y las escenas las podrás ver de día, tarde o noche. También existen diferentes formas para eliminar a un enemigo de calabozo, es decir, si lo atacas con el arma o la técnica correcta, será más fácil y obtendrás más beneficios. Link en este título, también puede atacar con magia, pero para eso tiene un marcador especial que a la larga, puede aumentar. En fin, lo único que podemos hacer en este momento es esperar por este gran juego.

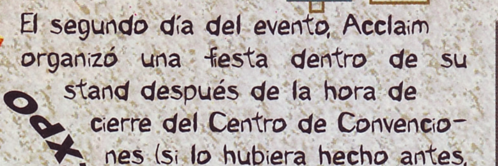








En la pantalla de **NEW NAME**, presiona juntos los siguientes botones en el control 1: L, C-derecha, C-abajo. Si lo haces bien, cambiarás los números por unos caracteres raros, los cuales te ayudarán a activar lo siguiente: **JUEGO OCULTO**: Para acceder a un juego escondido de Tetrisphere, ingresa la palabra **LINES** tal cual como se ve en la foto y listo. Si apagas tu consola, esta opción desaparece y tendrás que volver a activala si deseas volver a jugar este juego.





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

El segundo día del evento, Acclaim organizó una fiesta dentro de su stand después de la hora de cierre del Centro de Convenciones (si lo hubiera hecho antes, toda la gente del evento hubiera querido entrar y a los que estábamos adentro no nos hubieran tocado suficientes bocadillos) para presentar sus juegos de forma un poco más privada a la gente de prensa. Aquí pudimos ver y jugar los títulos que estará sacando al mercado en los próximos meses, inclusive pudimos hacerles preguntas específicas a los programadores acerca de cómo quedarán las versiones finales según lo que ellos tienen planeado.

NFL Quarterback Club 99

La nueva versión de este ya famoso título de deportes, viene en camino. El juego trae 31 equipos de la NFL, 6 clubes europeos y al equipo sensación de los Cafés de Cleveland. Los 30 estadios (que son la réplica de los originales) siguen igual y también trae 1,500 jugadores con sus habilidades y atributos reales. Lo que pudimos observar a pesar de que la versión que mostraron estaba muy preliminar, fue que las gráficas mejoraron de manera sustancial (si de por sí eran buenas) y siguen manejando la resolución de 640 x 480.

Básicamente las cosas que se mejoraron del primer NFL a éste, es que los personajes ya están hechos con una mayor cantidad de polígonos y por lo mismo se ven más definidos y el Frame Rate o número de frames por segundo aumentó de 30 a 60, así que ahora verás la acción más fluida (de hecho, estos son los dos problemas más graves que encontramos y que ya fueron arreglados ¡qué bueno!). La inteligencia artificial de los jugadores es totalmente nueva y la estrategia del juego fue realizada por el mismísimo coordinador ofensivo de los Jets de Nueva York, Charlie Weis. A este juego se le han incluído 250 nuevas animaciones, hasta la famosa celebración de Merton Hanks llamada por él "Chicken Dance" el saludo de Terrell Davis y el "Punching Bag" de Ken Norton. Las jugadas son narradas por el comentarista de ESPN Mike Patrick y las llamadas a jugadas son por parte del comentarista de la CBS, Randy Cross. Las llamadas de los réferis son por parte del oficial Jerry Markbreit (todos estos nombres, muy probablemente, son conocidos por los aficionados a este deporte). La gente de Acclaim nos comentó que se planea cambiar la mecánica de pase, que antes era presionar el botón que está sobre el receptor a la hora de arrojar el balón; ahora se piensa usar únicamente el Stick. Cada equipo traerá su propio estilo de juego, por ejemplo tendremos la cortina de acero de los acereros o la ofensiva de la costa oeste de los 49es. Existe la opción de "revivir" los 32 superbowles anteriores. Por cierto, existirá una trivia para que puedas probar tus conocimientos del mundo de la NFL. Desafortunadamente, sigue sin incluir el modo especial de competencia que había en los NFL QC de SNES y sólo habrá juegos de Football con sus respectivos modos de juego. Obviamente este título tiene muchas cosas nuevas interesantes, pero también se mantuvieron los elementos importantes del primero, como las tomas de cámara (ya hay más, la opción de comprar, intercambiar y hasta editar jugadores, etc.) El juego será compatible con el Rumble Pak y con el Controller Pak. Es bastante bueno ver que Acclaim no sólo hizo juegos buenos al principio, sino que las secuelas han mejorado de forma sustancial.

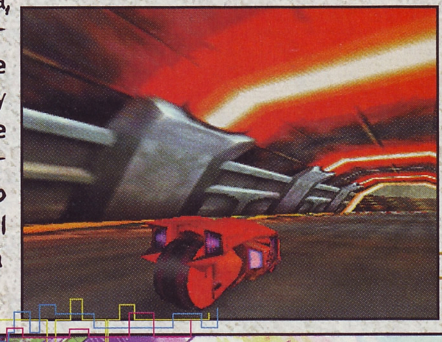




Extreme-G 2

Después del éxito que tuvo el primer Extreme G, la gente de Acclaim ha decidido sacar la secuela, que la verdad, está mucho mejor (y eso que la versión que vimos estaba muy preliminar). Para empezar, el juego ya es más rápido (según, es el doble de rápido que el anterior) y trae nuevas motos con forma más aerodinámica (en total se contará con 16 vehículos) y además ahora sí conocerás a los conductores de estas motos (hombres y mujeres), detalle que le da más personalidad al juego. El filtro de neblina ha sido reducido y con esto se puede ver mucho más lejos, tal como sucedió con el juego de Turok. Las pistas son un poco más anchas y más largas y se mejoró la física para que sean más reales. Otra de las cosas que le incluyeron fue lo que la gente de Acclaim llama: "Powerslides", con lo que se pueden dar vueltas más cerradas y a mayor velocidad. En total habrá 12 pistas, cada una con 3 rutas diferentes, lo que hace que en realidad haya 36 pistas. Al igual que todos los juegos programados por Iguana, Acclaim le pidió a Probe que programe este juego al máximo de definición, para que los gráficos luzcan aún más espectaculares. Otras de las cosas que se incorporarán a esta secuela, es el hecho de tener un nuevo sistema de cámara para que no pierdas de vista la acción en ningún momento y algo que los programadores de Probe llaman "Picture in Picture" que es el hecho de ver un pequeño recuadro en alguna parte de la pantalla del juego, para ver si alguien te está atacando por atrás y es que todavía utilizas armas para, de alguna forma, exhortar a tus rivales a que no se te acerquen mucho (por cierto, ya puedes acumular poder con algunas de estas armas y los efectos gráficos de éstas son excelentes). El modo de batalla ha sido mejorado y le han incorporado nuevas pistas. Un detalle que se está volviendo costumbre, es incluir al competidor fantasma en las pistas y así, puedas romper tus tiempos; aquí también puedes grabar a los fantasmas para que sigas usándolos después.







Otra de las cosas que se notan inmediatamente en el juego, son las fuentes de luz; las armas al ser disparadas emiten luz que además de iluminar el escenario se reflejan en las motos. XG2 será un título más de carreras que logra soportar el modo de 4 jugadores simultáneos.

Este juego se planea sacar en Noviembre de este año.





NBA Jam '99



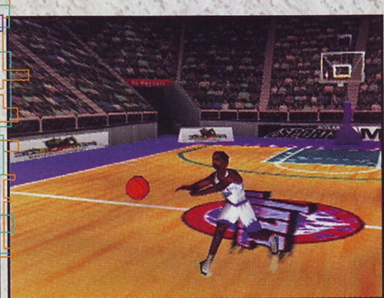
Si estás esperando ver el clásico NBA Jam donde los partidos son dos contra dos, no existen muchas de las reglas de este deporte y donde los jugadores hacen maravillas con sus tenis al saltar hacia el aro, déjanos decirte que NBA Jam '99 es un título de basketball que no cumple con estas características. Sí, leíste bien, este juego ya no es el NBA Jam al que todos estábamos acostumbrados. Para empezar, en los partidos participan cinco jugadores por bando y se aplican todas las reglas rigurosamente. Ahora lo que tenemos es un título más de la onda "simulación" como NBA Courtside o NBA in the Zone. El juego contará con todos los equipos de la NBA y los jugadores tendrán sus habilidades de acuerdo a las estadísticas reales (o sea, lo que ya se ha vuelto un estándar en juegos de deportes con licencia de la organización que lo respalda).

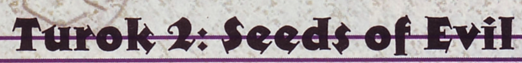
Aunque la versión que estaban presentando era muy preliminar, pues sólo se podía jugar en modo de tiros libres (y aquí, al tirar al aro, de pronto salía un jugador dando vueltas alrededor de éste), el demo mostraba a dos equipos (controlados por el CPU) jugando un partido y se podía ver que los movimentos de los personajes eran muy fluidos.

Al platicar con uno de los programadores, nos enteramos que le incluirán Cheat Codes, que entre otras cosas, permitirán deformar a los jugadores; con estos Cheat Codes también podrás activar opciones especiales, como Super Dunk, que son las opciones básicas de los demás NBA Jam. Tal vez esté de más decirlo, pero los gráficos y el Motion Capture son excelentes.

Qué bueno que Acclaim se está preocupando cada vez más por la calidad de sus juegos.

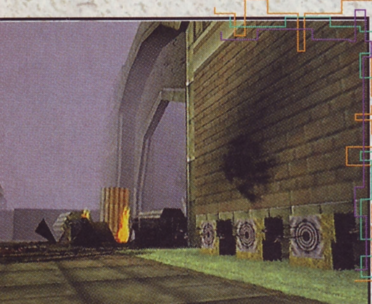


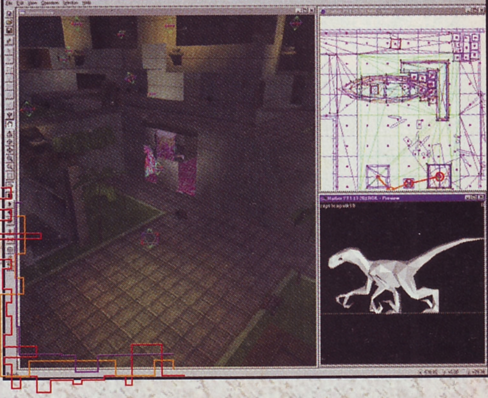


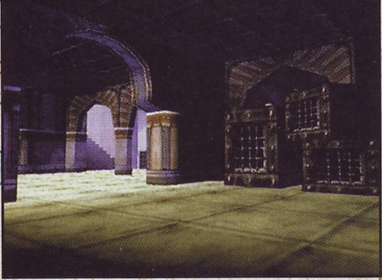


Turok 2: Seeds of Evil

Este título es la carta más fuerte con la que cuenta Acclaim. Al ver el juego, lo que más llama la atención es la mejora que le hicieron en todos los aspectos. Rápidamente, la historia consiste en que Turok (Joshua Fireseed), después de derrotar a Campaigner en el primer Turok, ha tomado la decisión de destruir el Chronosceptor a toda costa, pues se trata de un arma muy peligrosa (ni modo, costó mucho trabajo encontrar todas las piezas de esta arma y ahora este tipo la quiere destruir) y no debe caer en malas manos. Para hacer esto, Turok se dirige al volcán más cercano y arroja el arma a su interior pero al hacerlo, la reacción despierta y libera a un demonio que se encontraba prisionero dentro del volcán. Como Turok no tiene absolutamente nada qué hacer, decide tomar la responsabilidad de atrapar a este demonio para volverlo a encerrar. El juego cuenta con 8 niveles, en donde podrás usar hasta 24 armas para enfrentarte a 45 diferentes tipos de enemigos, cada uno con inteligencia artificial propia y única.

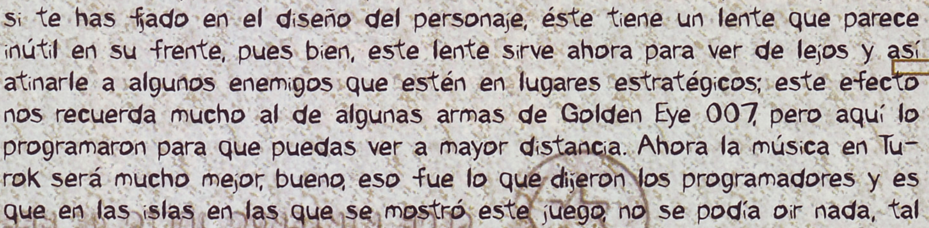






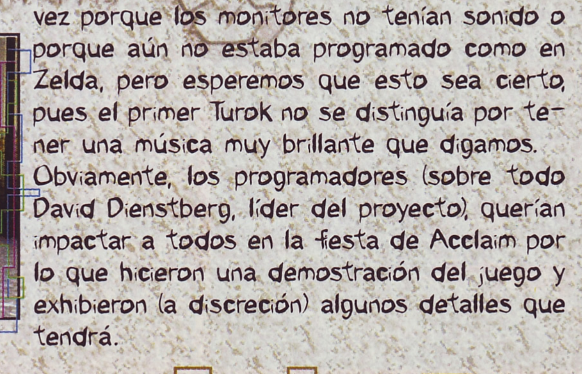


Turok es un excelente juego, pero hay algunas cosas que a muchos videojugadores no les parecieron y que la gente de Iguana se preocupó por mejorar para esta secuela; la primera y más importante era el efecto de neblina que había y que relamente resultaba excesiva, esto tal vez suene como a prefacio para decir que ese problema fue resuelto, pero no del todo: Turok 2 aún conserva ese efecto de neblina para minimizar (o justificar) que los edificios y cosas aparezcan al fondo, pero definitivamente es notable que trabajaron bastante en ese aspecto y ahora tu rango de visión ha mejorado considerablemente (o también podemos decir que los campesinos de The Lost World ya tomaron conciencia y ya no queman tantos pastizales). Obviamente hubo una mejora muy notable en cuestión de texturas y es que ahora los escenarios están más llenos de detalles, como podrás observar en las fotos que tenemos en este reporte (de hecho, en la presentación que nos hizo la gente de Acclaim, pudimos ver escenarios que se supone serán de los últimos niveles y pudimos ver cosas que no se han logrado en ningún otro juego para ningún otro sistema y que lo hagan en tiempo real, como unas ventanas translúcidas en una nave alien o la animación de unos gigantescos tentáculos). Otra de las cosas que le hicieron falta al primer Turok era el hecho de que pudieran jugar más de 2 personas de forma simultánea, y para darle gusto a todos los videojugadores que querían eso, Turok 2 tendrá un modo de multijugadores (4 personas). En este modo tienes dos formas de jugar: La primera es en la que compiten todos contra todos y la segunda es la de hacer equipos (como en otros títulos de este tipo, existirán escenarios especiales para el modo de juego de Vs). Ya que estamos viendo las cosas nuevas que tiene Turok, pudimos conocer un efecto muy bueno y es que si te has fijado en el diseño del personaje, éste tiene un lente que parece inútil en su frente, pues bien, este lente sirve ahora para ver de lejos y así atinarle a algunos enemigos que estén en lugares estratégicos; este efecto nos recuerda mucho al de algunas armas de Golden Eye 007, pero aquí lo programaron para que puedas ver a mayor distancia. Ahora la música en Turok será mucho mejor, bueno, eso fue lo que dijeron los programadores y es que en las islas en las que se mostró este juego, no se podía oir nada, tal vez porque los monitores no tenían sonido o porque aún no estaba programado como en Zelda, pero esperemos que esto sea cierto, pues el primer Turok no se distinguía por tener una música muy brillante que digamos. Obviamente, los programadores (sobre todo David Dienstberg, líder del proyecto), querían impactar a todos en la fiesta de Acclaim por lo que hicieron una demostración del juego y exhibieron (a discreción) algunos detalles que tendrá.











En los cielos de algunos niveles, si observas hacia arriba, puedes ver unas aves volar en círculos; a estas aves puedes dispararles y -según David- tendrás la posibilidad de derribarlas, a diferencia del primer Turok en el que los Pterodáctilos sólo estaban de adorno. Una de las armas de Turok es un lanza-llamas que la verdad está muy bueno, ya que al disparar, se ve muy real el efecto de la llama (por cierto, la llama es una fuente de luz pues mientras avanza, va iluminando el camino).

¿Recuerdas todas las rutinas que tenían los enemigos en Turok cuando éstos eran alcanzados por un disparo antes de caer fulminados?... Ahora Turok 2 tiene nuevas rutinas y algunas son más espectaculares (de hecho se aumentó la cantidad de sangre que les brota a tus enemigos al ser alcanzados por algún disparo y mencionamos esto en particular, porque el efecto de la sangre quedó muy bien) y en general todos los elementos de este juego son muy realistas.



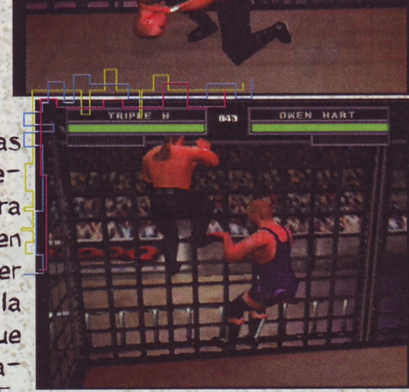


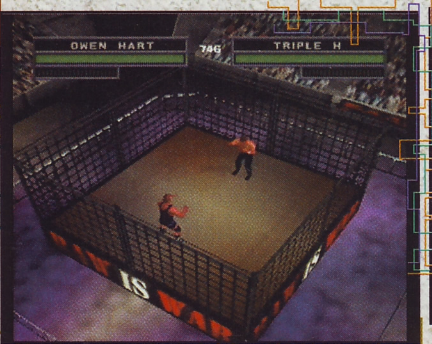
Definitivamente, este es un título que vale la pena esperar y jugar aunque no seas aficionado a este género.

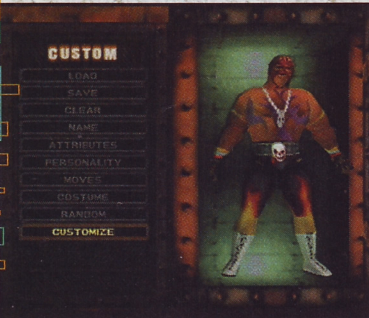
Esperemos que esté listo para su fecha prometida a mediados de Octubre.

WWF War Zone

Es un título de luchas y de lo que se mostró podemos decirte que está quedando muy bien. Para empezar te ponen sillas dentro del ring para que la violencia no se haga esperar, aunque quién sabe si esto se quede en la versión final. El juego maneja el medidor de energía de forma muy interesante. Primero empiezas con toda tu energía llena y de color verde y conforme te van pegando y maltratando, irá bajando la barra de energía, pero si evitas ser pateado y golpeado por unos momentos, la barra se llenará poco a poco. Ahora, conforme el tiempo pase y los jugadores se vayan cansando, el color de la barra irá cambiando de verde a amarillo y de éste a rojo, así puede que hayas recibido muchos golpes y de repente te dediques a huir, pero por mucho que hayas descansado y tengas tu barra llena, el color de ésta no se recuperará. Mientras estás peleando puede que recibas un sillazo o que te caigan encima desde la tercera cuerda, por lo que quedarás inconsciente y tu barra se volverá azul y estará totalmente llena. Para levantarte tendrás que apretar todos los botones rápidamente, como en cualquier juego de luchas, pero a diferencia de los demás, aquí sí puedes ver cuánto te falta para levantarte, ya que conforme presiones los botones, la barra azul se irá haciendo más corta. El juego cuenta con muchas llaves que aprenderás a hacer en el modo de Práctica, donde te muestran la combinación de botones que debes hacer para ejecutar correctamente los agarres. En total existen más de 300 movimientos diferentes y llaves "finales" que podrán ejecutar los 15 peleadores profesionales de WWF que puedes elegir al principio, y decimos al principio, porque también existen peleadores secretos. Este título lo podrán jugar de 1 a 4 jugadores de forma simultánea y las incidencias de la pelea estarán narradas en tiempo real (como en ISSS 64 y 98) por los dos comentaristas oficiales de WWF: Vince McMahon y Jim Ross.



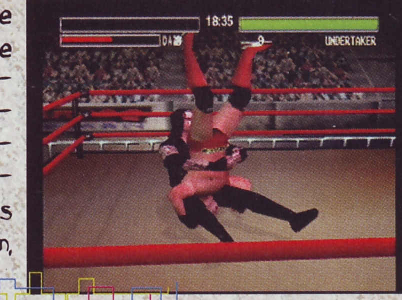


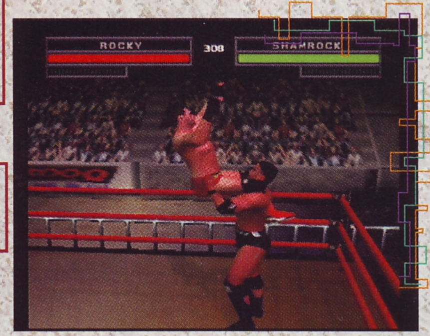


Los gráficos tienen los estándares de definición de los otros juegos de Acclaim, así como lo que se refiere a la cuestión del Motion Capture y las Texturas de los peleadores.

Otra de las opciones que pudimos ver fue la edición de luchadores.

Aquí tardas más tiempo en ponerle ropa al nuevo luchador, que asignándole los atributos de fuerza, altura, peso, rapidez, etc. Para empezar tienes que seleccionar la zona del cuerpo que vas a editar (cabeza, pecho, cintura, piernas, pies, manos) y luego elegir la ropa que vas a editar, por ejemplo en el caso de la cabeza puedes ponerle gorra al peleador, tienes que escoger el tipo de barba o bigote, la cara que tendrá e inclusive hasta si va a usar lentes, aretes o tatuajes y el tipo de éstos. El juego cuenta con 9 diferentes modos de juego que son WWF Challenge, Vs., Tag Team, Co-op Tag Team, Steel Cage Matches, Weapons Match, War Mode, Gauntlet y Royal Rumble. Una cuestión que le da mucha importancia al juego es que existan muchas tomas de cámara de la pelea, para dar una mayor impresión de que estás viendo una lucha por TV (los movimientos de cámara que pudimos ver de la versión preliminar eran muy buenos y nos mencionaron que le incluirían aún más).







Se supone que este juego estará disponible a principios de este mes, así que pronto tendremos un análisis más a fondo de este título.

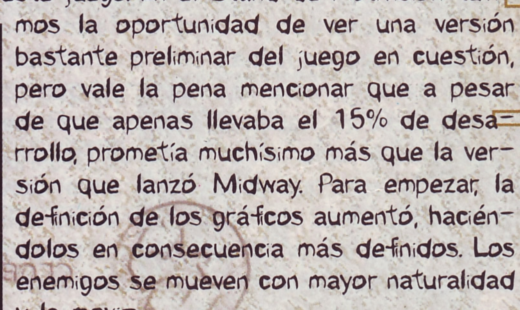
Además de los títulos que aquí mencionamos, Acclaim tiene en su lista de juegos a futuro los siguientes para el N64: Re-Volt, Shadow Man y South Park.

Y para GB:
Bust-a-Move 3
NBA Jam 99
Turok 2: Seeds of Evil.

ACTIVISION, INC.

* Fotos de la versión de PC

Bien, Activision es una de las compañías que se había mostrado ausente en lo que es la elaboración de juegos para el N64 y en este show mostraron un par de títulos con los que apoyarán a este sistema de 64 Bit. El primero de ellos es la secuela del famoso juego para computadoras "Quake". Como recordarás, la licencia de este producto para consolas caseras antes le pertenecía a Midway, pero las cosas cambian y ahora le toca probar suerte a Activision con este juego. En el Stand de Activision tuvimos la oportunidad de ver una versión bastante preliminar del juego en cuestión, pero vale la pena mencionar que a pesar de que apenas llevaba el 15% de desarrollo, prometía muchísimo más que la versión que lanzó Midway. Para empezar, la definición de los gráficos aumentó, haciéndolos en consecuencia más definidos. Los enemigos se mueven con mayor naturalidad y la movilidad del juego es excelente, ya que es por naturaleza más dinámico que su precedente. Además de eso, existen armas nuevas y los disparos y explosiones de éstas, generan fuentes de luz en las paredes. Pues bien, sólo habrá que esperar para ver qué tal les queda esta nueva versión de Quake. Sin embargo, éste no es el único título que se encuentra preparando esta compañía para el N64.

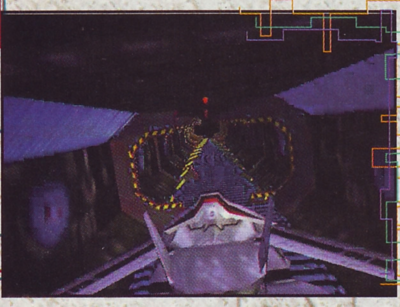




En sus planes futuros tienen un proyecto de nombre Nightmare Creatures, un juego de Acción/Aventura del cual estaremos hablando más a fondo en nuestros próximos números, ya que este título también promete bastante.

Gametek

Robotech



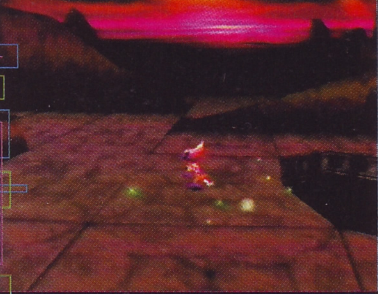
¡Vaya que si este juego se ha retrasado bastante!
Nosotros esperábamos ver una versión más completa del juego en este evento y lo que llegamos a ver fue una muy parecida a la que nos mostraron el año pasado. Realmente no hay mucho que agregar a lo que hemos mencionado con anterioridad de Robotech.
Sin embargo, algo que sí nos sorprendió es que Capcom se encontraba en pláticas con Gametek, para estudiar la posibilidad de que Capcom distribuyera este título ¿te imaginas?

Infogrames Entertainment, Inc.

Ocean prácticamente ha cambiado su nombre al de Infogrames, sin embargo las políticas y los juegos prometidos siguen en pie. De hecho, esta compañía mostró cosas que llamaron nuestra atención como:

Space Circus





Ocean/Infogrames está trabajando en varios títulos para el N64, el primero que pudimos ver fue Space Circus. Es bastante notorio que este juego es del nuevo género de aventura en un mundo donde puedes andar libremente, como muchos que han salido con anterioridad para este sistema. La trama de Space Circus es la siguiente: Tú controlas a un personaje de nombre Starshot, quien trabaja en el Space Circus, un lugar en el que se presentan criaturas de todo el universo en exhibición permanente. Tú misión es investigar a lo largo de los 7 mundos que tiene este juego, qué tipo de seres son los que se podrían unir al circo, según las instrucciones de tu jefe. Para ese objetivo, este personaje podrá disparar y volar en ciertas ocasiones, gracias a los ayudantes que siempre lo están siguiendo. Los gráficos de este título tratan de ser caricaturescos y en ciertos momentos lo logran, pero aún les falta experimentar un poco a los programadores de Infogrames para lograr lo que otras compañías han hecho.

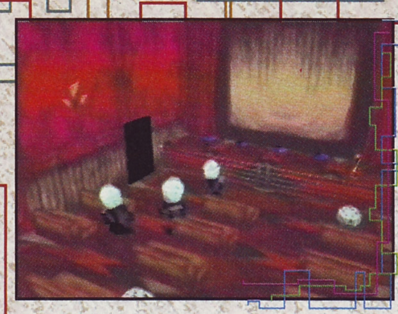




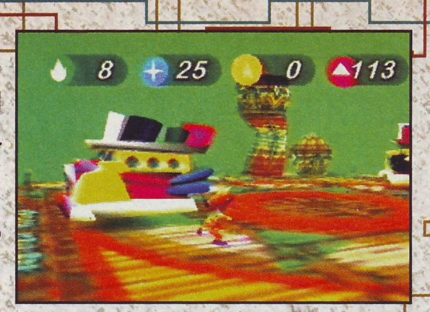
Sin embargo, el juego no es nada malo, de hecho tiene un reto muy bueno para quienes dicen terminar los juegos muy rápido, pues los mundos son bastante grandes y existe una amplia variedad de personajes a encontrar (más de 300), además no todo el juego se trata de estar disparando, saltando y recolectando monedas especiales, pues en algunos niveles hay que resolver algunos "acertijos" para lograr tu cometido.
Los efectos gráficos también son buenos, quizá no los más elaborados que se hayan hecho hasta el momento para el sistema, pero son buenos.

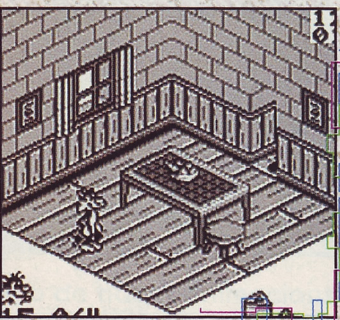


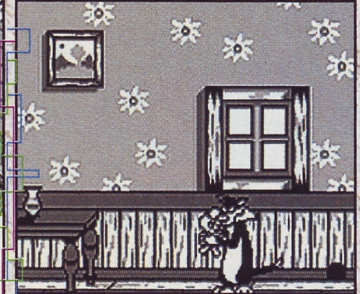




Algo muy rescatable del juego es la música, pues se decidió usar el género del Rock para ambientar todos los mundos. En fin, si disfrutas de esos juegos al estilo Mario 64, en los que hay que explorar para salir adelante, seguro que este título será de tu agrado.

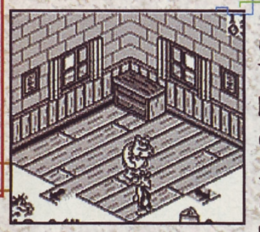




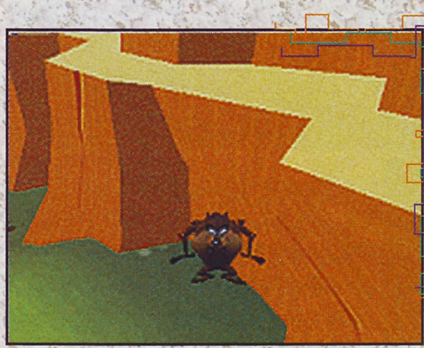


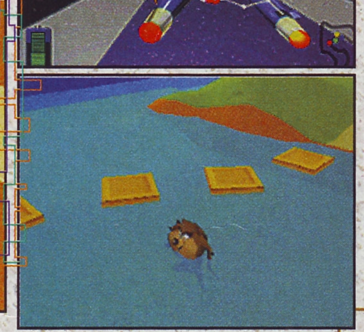
Entre los proyectos que Infogrames está preparando para el futuro, los que más llaman nuestra atención son los que hay de los personajes de los "Looney Tunes" de la WB. Para el N64 están preparando 3 juegos: Duck Dodgers in the 3rd 1/2 Dementia (este juego está programado para el DD64), Looney Tunes Space Race (programado por Paradigm) y Tasmanian Express. Aunque no todos los juegos son para el N64, ya que también están desarrollando (dentro de esta misma serie), un juego para GB de nombre Tweety and Sylvester: I Taw a Puddy Tat.



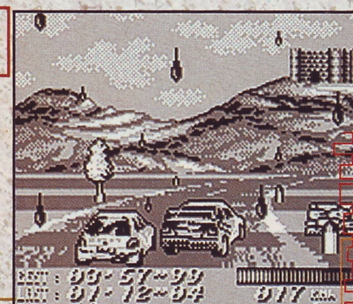


Este juego es de perspectiva "Isométrica" y nos recuerda títulos como Equinox, en donde tienes que ir avanzando y resolviendo problemas para pasar de cuarto a cuarto con el fin de localizar a Tweety y poder comerlo (obviamente el personaje principal es Sylvester, a quien por cierto le deseamos mucha suerte en su misión). Además de este tipo de escenarios, también existirán escenas de Bonus Rounds del tipo de carreras.





Otros proyectos de esta compañía y que no tienen nada que ver con los Looney Tunes son los juegos de V-Rally (juego de carreras tipo simulación) tanto para el N64 como para el GB y el juego Jest, el cual es también de aventuras más o menos del estilo de Space Circus pero con una trama totalmente distinta, además los gráficos son de un estilo un poco más obscuros, lo cual contrasta bastante con el diseño de los personajes, los cuales hasta cierto punto parecen muy tiernos.





Además de los juegos presentados, Infogrames también mostró en su Stand los juegos de Mission: Impossible y GT 64. Si quieres conocer más a fondo estos títulos, te recomendamos leer, por lo menos sobre el primero en esta edición.

Earthworm Jim 3D

Interplay



Realmente es muy difícil imaginarse que un personaje que era el "icono" de cómo se debía hacer un juego en 2D llegue al mundo de los gráficos poligonales y no pierda el sentido del humor y sobre todo la diversión que caracterizaba a sus juegos, pero así es: EarthwormJim está a punto de llegar al N64 en un juego tan loco como los anteriores. Pero lo que hace aún más difícil de creer, es que conserva todos estos elementos característicos y eso que no está siendo programado por Shiny Interactive, sino por una compañía de nombre VIS Interactive, de Escocia (de hecho, nosotros tuvimos la oportunidad de hablar con uno de los programadores, quien llevaba la clásica falda escocesa, debajo de la cual no traía... bolsas para guardar el dinero, así que quién mejor para programar este juego). A grandes rasgos, la historia de Earthworm Jim 3D se desarrolla en un mundo de sueño que está dividido por sueños de horror, heroísmo, felicidad, etc. y cada mundo tiene una escenografía relacionada a su tema. Para este juego, Jim conserva prácticamente los mismos movimientos que en versiones anteriores y esto es porque, aunque el juego se desarrolla en mundos de 3D como los que hay en otros juegos, al ir avanzando te das cuenta que el juego sigue teniendo cierta línea o camino a seguir, como en la gran mayoría de juegos en 2D. Las misiones están totalmente fuera de lo ordinario, pues en algunas tendrás que descender un río de una sustancia verde (no quisimos preguntar qué era) montado en un rebosante cerdo rosa y en otras debes cubrir grandes distancias ayudado por un propelente de origen natural (tan natural, que el combustible es una lata de frijoles, así que lo demás te lo puedes imaginar, el ruido es algo molesto).



Los gráficos son muy sencillos pero mantienen el toque de los juegos de 16 Bit de Jim, en especial del segundo, donde los escenarios tienen elementos muy estrafalarios. La música no podría estar más de acuedo con cada escenario, imprimiéndole mucho más personalidad al juego y al personaje, como lo hizo Shiny en sus anteriores versiones. En fin, a este juego ya se le ve más forma y promete ser, si no una revelación en gráficos, sí en temas fuera de lo común para el N64.





Top Gear Overdrive

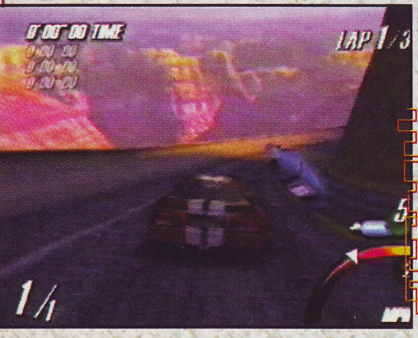
Kemco



Esta es una versión mucho más mejorada del anterior Top Gear. Para empezar uno puede ver a los conductores dentro de los vehículos, lo malo es que cuando chocas no se ve que el conductor salga por el parabrisas y se desangre todo, pero bueno... ¿qué se le va a hacer?, también vemos que los gráficos se ven un poco más claros y los vehículos tienen reflejos de fuentes de luz en ellos. En total habrá 8 vehículos y 7 pistas a las que se le han metido efectos climáticos de lluvia, polvo, neblina, nieve y noche. También se pueden ver las estaciones del año que afectan el ambiente. Durante tus recorridos por las pistas te encontrarás con items que al tomarlos te darán mayor



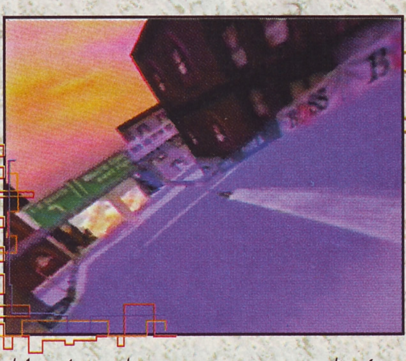
velocidad, dinero y otros premios más. Con el dinero que ganes podrás comprar mejor equipo para tu vehículo o inclusive un nuevo auto. Este juego ha pasado de simulador a ser más de competencia sucia al contar con los ítems mencionados antes. Obviamente existen cosas clásicas del género que veremos aquí, como las características de los vehículos, las diferentes vistas, etc. Una gran mejora que también incluye este juego sobre el primer Top Gear para N64, es que ahora existe un modo de multijugadores en donde podrán competir hasta 4 personas de forma simultánea. Por cierto, esta nueva instalación dentro de la saga de Top Gear no fue programada por Boss Studios, sino por otro desarrollador de nombre Snowdlind Studios, sin embargo, es bastante notable que ellos hayan mantenido el mismo "feeling" o sentimiento al jugar este título con relación al anterior, con la única diferencia tal y como lo comentamos anteriormente sobre la movilidad, que en este juego es más del tipo "Arcade" que del tipo simulación y también que la música es mucho más divertida.



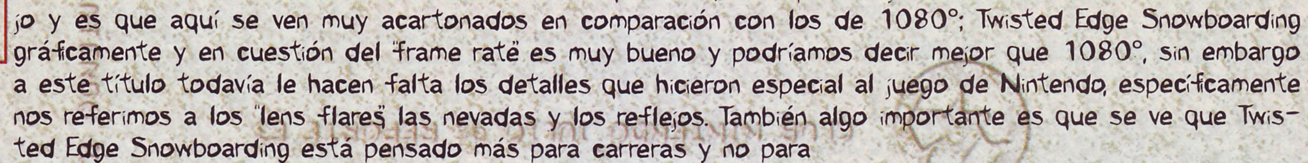


Twisted Edge Snowboarding





Algo muy chistoso de este título y el de Top Gear es que las cajas, como se mostraron en el evento, son muy parecidas, pues la del primero presenta a un patinador muy sonriente mientras que en la de Top Gear se ve un coche con boca también bastante sonriente. Pero bueno, no vamos a hablar de las cajas sino del juego. Aquí podrás jugar con uno de los 8 patinadores que existen, cada uno con su estilo de patinaje y sus características, en 7 pistas bastante peligrosas para la vida real. Este título es más de acrobacias ya que mientras más piruetas hagas y logres caer bien, más velocidad ganarás (muy al estilo Uniracers). Los otros 3 competidores que patinarán contra ti, tienen su propia inteligencia artificial que dependiendo de la dificultad que escojas podrán darte mucha lata en las pistas. Este título también trae la opción de 4 jugadores simultáneos y será compatible con el Controller Pak y el Rumble Pak. Definitivamente hicimos un comparativo entre este juego y 1080° Snowboarding y después de analizarlo junto con nuestros "expertos" de 1080°, pudimos detectar algunas cosas: Primero que nada, a los personajes les hace falta bastante trabajo y es que aquí se ven muy acartonados en comparación con los de 1080°; Twisted Edge Snowboarding gráficamente y en cuestión del "frame rate" es muy bueno y podríamos decir mejor que 1080°, sin embargo a este título todavía le hacen falta los detalles que hicieron especial al juego de Nintendo, específicamente nos referimos a los "lens flares", las nevadas y los reflejos. También algo importante es que se ve que Twisted Edge Snowboarding está pensado más para carreras y no para acrobacias como 1080°, ya que las pistas son más anchas, más largas y los personajes casi no tienen programadas acrobacias. Realmente es difícil darse cuenta de más detalles cuando tienes poco tiempo para jugarlo, pero esperemos que este título sea mejorado más para que pueda ser del agrado de las personas que, como nosotros, gustaron bastante del juego de 1080° Snowboarding.







Knife Edge Nose Gunner

Este título es otro de los juegos sopresa que Kemco presentó en el evento. Aquí la historia es muy sencilla, ya que tú eres el encargado de la ametralladora frontal de una nave de combate que se aventura en una misión suicida contra varias bases enemigas.

Al ser el encargado de los disparos, tu objetivo es eliminar a todo enemigo que pueda ser dañino para ti, así como sus ataques para que no le peguen a tu nave. Para eso, cuentas con una mira que indica hacia dónde se dirigen tus ataques con alguna de las armas con las que cuentas. Aunque no estás encargado de la dirección total de la nave (porque al principio la ponen en control remoto), la acción es bastante elevada y te mantendrá al filo de tu asiento (aquí se vale el cliché, porque es la verdad). Este juego cuenta con 4 modos de juego, el de Story o historia, que es el principal y sólo para una persona; Cooperation, que es como el de historia pero para más jugadores; Confrontation, que no es otra cosa que el modo de batalla y el de entrenamiento, para que aprendas a jugar bien este título.

Este juego cuenta con características muy relevantes, la primera son los cinemas dispalys en tiempo real que maneja para ir dando a conocer la historia del juego, los cuales están realizados de forma excelente. Otra cosa relevante del juego es la música, misma que está muy bien instrumentada, es muy movida y te ayuda a meterte de lleno a la acción. En el modo de historia, al final de cada nivel vas a enfrentar a jefes gigantescos que recuerdan mucho al juego de Star Fox 64, pero con otro modo de enfrentarte a ellos.

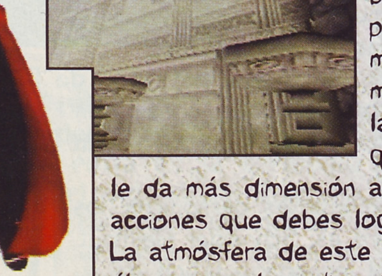
Este juego visualmente se ve muy bien y esperemos que le corrían ciertos problemas de movilidad en la mira para que quede perfecto.



Shadowgate 64: Trials of the Four Towers

Recuerdas ese título de NES del que muchos lectores tenían muchas dudas. Después de muchos años de su salida para ese legendario formato, Shadowgate 64 hace su arribo en el mundo tridimensional. Este título recuerda mucho a su antecesor, ya que conserva muchas de las características de aquél, a pesar de que la aventura se desarrolla en mundos 3D.





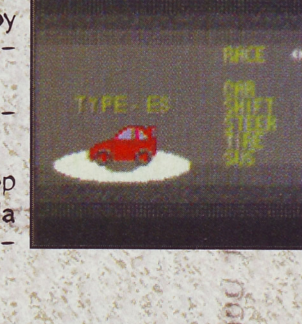
Para avanzar por los niveles del juego tendrás que buscar ítems que más adelante usarás para abrir puertas o evitar obstáculos, es exactamente lo mismo que se hacía en juegos del mismo estilo como Shadowgate, Deja Vu o Unninvitaded, pero con la diferencia que aquí no avanzas a través de pantallas fijas, sino que los lugares que exploras son mundos reales en 3D, por lo que le da más dimensión al juego, no sólo en cuestión de búsqueda, sino también en las acciones que debes lograr.

La atmósfera de este título es medieval y muy oscura, por lo cual es factible que en él manejes elementos de magia y encantamiento. A pesar de que sólo se mostró un video con unas pocas escenas, se ve que va a quedar bastante bien y que mantendrá a varios jugadores ocupados durante mucho tiempo.

Shadowgate Classic

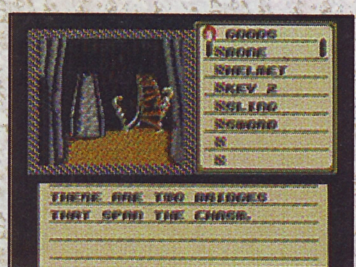
Top Gear Pocket

Bugs Bunny Crazy Castle 3



Siguiendo con la onda de Shadowgate, Kemco planea sacar para el Game Boy Color el mismo Shadowgate de NES para que aquellos jugadores que no disfrutaron del primero, lo puedan hacer con el Game Boy.
El juego es copia fiel del original, así que de nuevo tendrás que recorrer los pasillos del Castillo para llegar con el malvado Warlock.
Otro de los títulos de Game Boy que Kemco va a sacar es la versión de Top Gear a color. No se informó sobre el número de pistas que tendrá o sobre la cantidad de vehículos, pero se ve muy bien en cuanto a gráficos.



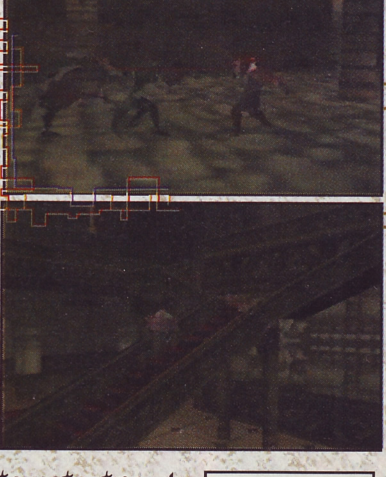


El otro título para el GB a color es el clásico Bugs Bunny que está enfocado al mercado de los videojugadores jóvenes. La temática sigue siendo la misma que en los dos anteriores, recoger todas las zanahorias de cada nivel sin ser tocado por los enemigos. Los tres títulos están planeados para los próximos meses de este año.

Konami

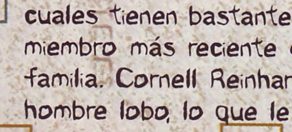
Después de ver juegos excelentes como la serie de los ISSS y Deadly Arts para el N64, cualquier cosa que Konami anunciara en este evento tendría que ser relevante... y así fue.
A continuación veremos tres títulos por los que valdrá la pena esperar. Afortunadamente no será demasiado tiempo de espera.

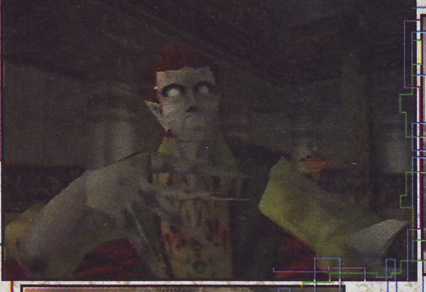
Castlevania 64



Una de las sagas que ha acompañado a prácticamente cualquier sistema de Nintendo ha sido la de Castlevania y por fortuna, desde hace bastante tiempo Konami se encuentra trabajando en la versión para el N64. Esta nueva versión de Castlevania tiene muchas cosas muy particulares, podemos empezar mencionando que es el primer juego de Castlevania que se hace en gráficos poligonales.
Para sacar ventaja de este tipo de ambientes, Konami hará este juego con más elementos de aventura que de acción, como lo han sido los otros anteriores, pues existen muchísimas partes del castillo de Drácula que podrás explorar a tu gusto; obviamente este tipo de ambientes se presta mucho para esconder cosas y en Castlevania 64 habrá muchas cosas ocultas, según anticipa la gente de Konami.
Podrás elegir de entre 4 diferentes personajes, los cuales tienen bastantes cuentas pendientes con Drácula. El primero es: Schneider Belmont, miembro más reciente del clan Belmont y que usa como arma el legendario látigo de su familia. Cornell Reinhardyt es un peleador que tiene la habilidad de transformarse en un hombre lobo, lo que le da nuevas habilidades. Carrie Eastfeld es una niña de 12 años.











pero con increíbles poderes mágicos que la ayudarán en su misión. Y por último está Kola, un maniático que usa una sierra como arma. Dependiendo del personaje que elijas al principio del juego, toda la historia cambiará y así también el final. Los programadores han pensado en muchos detalles para integrarlos al juego, por ejemplo, piensan incluir algo así como "tiempo real", es decir, si te pasas perdiendo el tiempo buscando por ahí, puede caer la noche y esto hará que algunos enemigos o jefes te ataquen de diferente forma que como lo harían de día. La música será excepcional, como ha sido la característica de todos los juegos de Castlevania -incluyendo los de GB- e impondrá nuevos estándares dentro de este género para el N64. No hay más que darles una buena revisada a las fotos que estamos publicando, para que nos demos una ligera idea de lo que nos espera con este título. Particularmente debemos decir que en la redacción de la revista somos muy aficionados a esta serie y sabemos que hay muchos lectores que también lo son, así que sólo nos queda esperar a que Konami realmente lance este título para el próximo mes de Noviembre, lo cual hará un excelente fin de año para los poseedores de un N64 por todos los juegos tan buenos que se están produciendo, como éste.

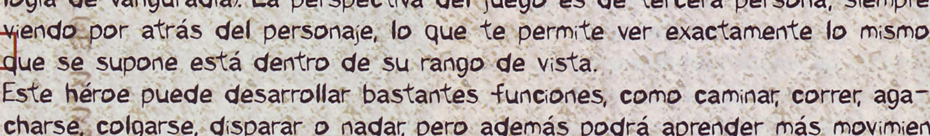


Survivor Day One

Una de las sorpresas de Konami fue el anuncio del juego Survivor. Este es un juego de acción/aventura en donde te pones al mando de un personaje que fue genéticamente creado, pero la nave en la que se estaba llevando a cabo este experimento se estrelló en el mar de un planeta desconocido, así que la misión del personaje que controlas es escapar de la nave antes de que se hunda por completo, luchar contra una raza enemiga de nombre Fayrs y rescatar a una muchacha que también estaba siendo creada por el mismo proceso que el personaje principal (como verás, aún los viejos argumentos funcionan en juegos con tecnología de vanguardia). La perspectiva del juego es de tercera persona, siempre viendo por atrás del personaje, lo que te permite ver exactamente lo mismo que se supone está dentro de su rango de vista.

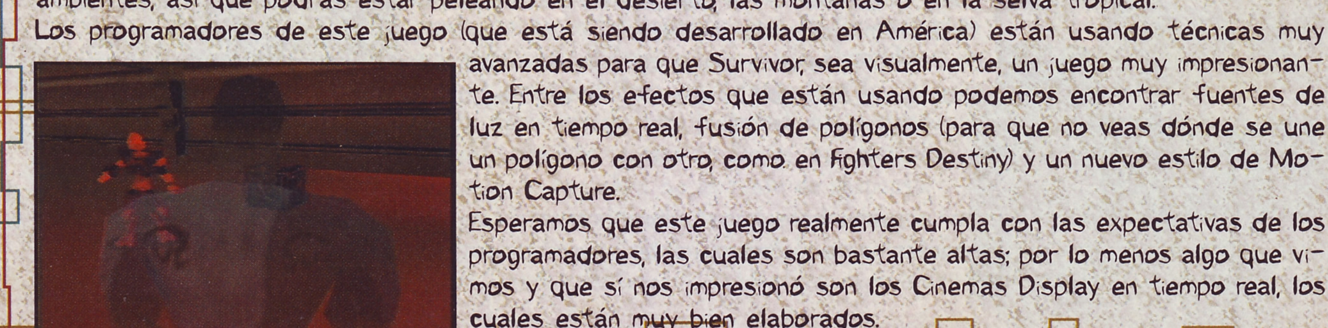


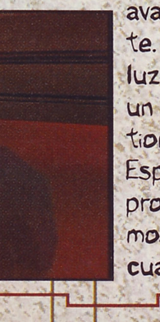
Este héroe puede desarrollar bastantes funciones, como caminar, correr, agacharse, colgarse, disparar o nadar, pero además podrá aprender más movimientos a lo largo del juego.



Tal vez todo lo anterior suene como elementos muy normales para cualquier título, pero Survivor también incluye cosas muy innovadoras, por ejemplo: dependiendo la ruta que tomes, así como las decisiones y acciones que hagas, te abrirás paso a lo largo de uno de los diferentes caminos existentes y así también verás sólo un final de los varios que hay a la vez. A pesar de estar en una nave, ésta se divide en diferentes ambientes, así que podrás estar peleando en el desierto, las montañas o en la selva tropical.

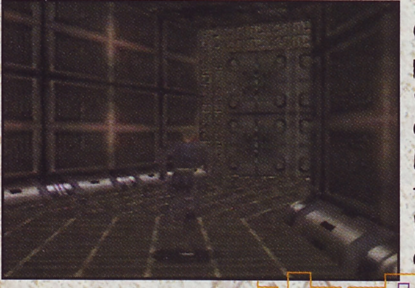
Los programadores de este juego (que está siendo desarrollado en América) están usando técnicas muy avanzadas para que Survivor, sea visualmente, un juego muy impresionante. Entre los efectos que están usando podemos encontrar fuentes de luz en tiempo real, fusión de polígonos (para que no veas dónde se une un polígono con otro, como en Fighters Destiny) y un nuevo estilo de Motion Capture.





Esperamos que este juego realmente cumpla con las expectativas de los programadores, las cuales son bastante altas; por lo menos algo que vimos y que sí nos impresionó son los Cinemas Display en tiempo real, los cuales están muy bien elaborados.

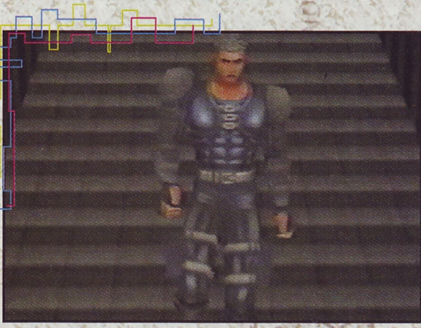
Hybrid Heaven

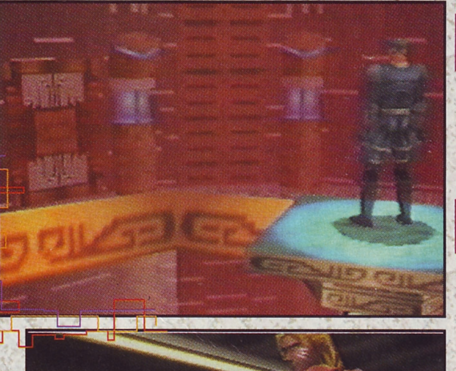




Originalmente este juego estaba planeado para lanzarse en el DD 64, pero ahora Konami anunció que saldrá aproximadamente por Marzo del año entrante en formato de cartucho.

Hybrid Heaven no es un juego del que su nombre diga mucho, pero definitivamente después de ver lo que ha avanzado Konami en la producción de este título, podemos anticipar que junto con Castlevania, pondrán a Konami en un lugar envidiable entre los productores de juegos de acción/aventura. La historia de Hybrid Heaven se desarrolla en el futuro, cuando el ejército de un país está experimentando en su laboratorio para obtener al soldado perfecto en la órbita de la tierra. Obviamente esto no lo iban a lograr a la primera y en sus primeros intentos lo único que logran obtener son criaturas extrañas y mutantes. Estas criaturas son solicitadas por la base en la tierra para un estudio más a fondo, pero la nave que las transportaba tuvo un mal funcionamiento y se impactó en una gran ciudad de los EU. Es así como un comando de operaciones especiales, lidereado por el héroe de este juego, Johnny Slader, llega al sitio del accidente para darse cuenta que la ciudad está infectada por las criaturas y por gente con oscuros intereses, contra las que tendrán que luchar para poder solucionar las cosas.







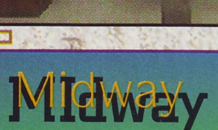
El modo de juego de Hybrid Heaven es una mezcla de aventura, acción, búsqueda, pelea y RPG.

Básicamente guiarás a tu personaje en un amplio mundo en 3D, donde a cada momento habrá secuencias animadas generadas en tiempo real como en Zelda 64; estas serán más comunes al encontrar a enemigos, sujetos con los que puedas hablar y cuando sucedan eventos importantes.



De repente, al estar explorando, puedes encontarte con un monstruo y tendrás que luchar contra él y es ahí donde aparecerán comandos muy al estilo RPG, donde se determinará cuál será tu movimiento en contra del rival y lo verás animado en secuencias de pelea, pero antes podrás elegir la posición en la que quieres atacar dentro del área determinada, para obtener la mayor ventaja posible.

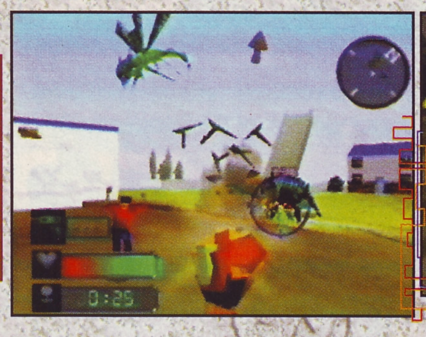
Definitivamente este juego cumplirá con todas las expectativas que se han estado generado, por todos los elementos que se están mezclando en él.

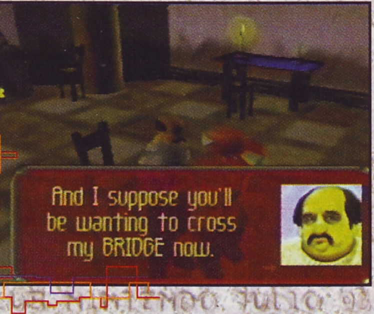


Midway

Esta compañía, como es su costumbre, presentó una buena cantidad de juegos para el N64. Muchos de ellos ya los analizamos en números anteriores y en este también, así que sólo veremos lo "nuevo" de ellos.

Body Harvest



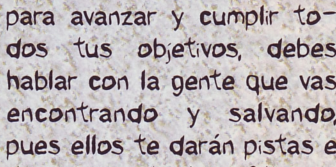


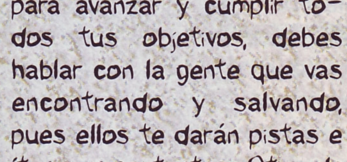
Bueno, todo mundo creía que este juego se reuniría con otros como Climber, Buggie Boggie y Creator, dentro de los juegos que se anunciaron desde la salida del N64 y que nunca verían la luz del día, ya que Nintendo había decidido no publicarlo, pero afortunadamente para los que gustan de juegos multigéneros, Midway ha decidido tomar el riesgo de distribuir este gran juego programado por DMA (Lemmings, Uniracers). Básicamente, la historia de Body Harvest es una invasión por parte de criaturas del espacio que han acabado prácticamente con toda la humanidad. Los pocos sobrevivientes deciden viajar al pasado, cuando la invasión comenzó y tratar de arreglar las cosas. Es así como un sujeto de nombre Adam Drake viaja a 1916 para impedir que el futuro sea el mismo del que él proviene (además de él, viaja una mujer que se encarga de darle las instrucciones de lo que hay qué hacer). Este juego tiene diferentes modos de juego, pues cuando Adam se enfrenta a los monstruos tenemos elementos de acción y es que con las diferentes armas que posee, puede acabar con su existencia en un dos por tres; también existe el elemento de aventura, ya que para avanzar y cumplir todos tus objetivos, debes hablar con la gente que vas encontrando y salvando, pues ellos te darán pistas e ítems importantes. Otra de las características principales del juego es que tu personaje podrá tomar prestados cualquiera de los vehículos que encuentre en su camino y usarlos para atropellar insectos, llegar a ciertas áreas que no podría alcanzar de otra forma o simplemente por diversión.











Existen más de 50 vehículos diferentes a lo largo del camino que te podrán auxiliar. Lo más común en este juego es estar moviéndote por amplias extensiones de terreno, pero también puedes entrar a casas y edificios para hablar con gente, buscar armas o activar switches, dependiendo de la escena.

Los programadores de DMA han hecho un especial énfasis para que este juego sea muy largo y con bastante reto, por lo mismo es recomendado para jugadores más o menos experimentados en los géneros que se mencionaron anteriormente.

Obviamente al ser un juego largo, tienes que ir guardando tus avances y esto lo haces en la memoria del cartucho. Desafortunadamente, parece que este juego no será compatible con el Controller Pak, pero sí con el Rumble Pak.

Nosotros lo pudimos jugar por algunos momentos y nos pareció excelente, aunque los gráficos no son tan buenos como en otros títulos que se están preparando, seguro encontrarás en él un juego muy bueno.

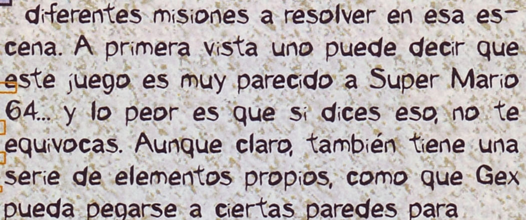


Gex: Enter the Gekko

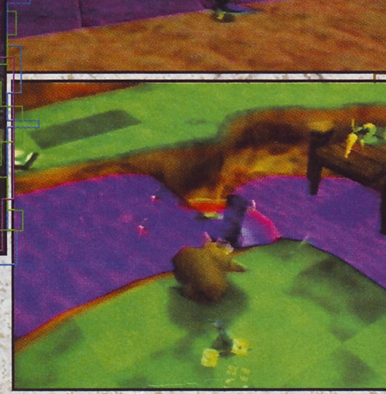




Este juego que está siendo desarrollado por una compañía de nombre Crystal Dinamics, será otro de los juegos que Midway distribuirá a lo largo de este año.
En este juego, el protagonista es Gex, quien ha decidido tomar una personalidad de agente secreto y buscar controles remotos en diferentes escenas que tienen como tema, parodias de películas como Titanic, Scream o Toon TV.
A estas películas entras a través de una pantalla gigantesca y después de hacerlo, puedes elegir entre diferentes misiones a resolver en esa escena. A primera vista uno puede decir que este juego es muy parecido a Super Mario 64... y lo peor es que si dices eso, no te equivocas. Aunque claro, también tiene una serie de elementos propios, como que Gex pueda pegarse a ciertas paredes para escalarlas y llegar a lugares que pueden parecer inaccesibles. Gex principalmente ataca con su cola y para recuperar energía se come a algunas moscas que se encuentren en su camino. También, en algunas escenas al estar jugando obtienes pistas y tips del juego. Debido a que la compañía que programó este título no tiene mucha experiencia con el N64, en Gex: Enter the Gekko encontraremos problemas de juegos de primera generación, como que los gráficos aparecen a la distancia, o que no es un título que se distinga por tener muchas texturas, lo cual lo hace ver un poco simple y que además existan ciertos problemas con "la cámara". Ojalá resuelvan estos problemas para que podamos disfrutar de otro juego excelente.





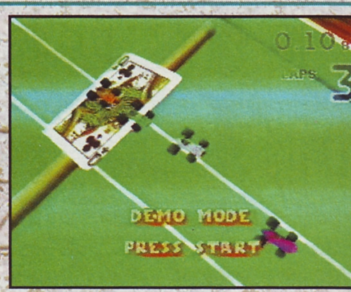




Micro Machines



Este título ya lo habíamos visto en su versión para el SNES y a grandes rasgos podemos decir que prácticamente es el mismo tipo de juego. Obviamente los gráficos han sido mejorados utilizando gráficos poligonales.
Si no tuviste la oportunidad de jugar este título para 16 Bit y tienes algo de curiosidad por saber de qué se trata, te diremos que aquí controlas uno de esos autitos a escala (a lo largo del juego podrás elegir de entre diferentes modelos de autos) y juegas una especie de competencia en lugares muy inusuales, como una mesa a la hora del desayuno, una mesa de billar, la calle, etc. El circuito está delimitado por diferentes cosas relacionadas al lugar en el que estás corriendo, pero puedes salir y tomar algunos atajos cortos, pero también existe la posibilidad que te salgas por mucho tiempo y tu coche explote o quedes descalificado. Una de las grandes características de este título es que necesitas tener muy buenos reflejos (o de plano aprenderte las pistas de memoria) para poder ganar.





NFL Blitz





Si hacemos un poco de memoria, en los últimos años, los juegos más populares de deportes para Arcade son los que ha programado y distribuido Midway y no es un secreto que lo que los ha hecho famosos es que son títulos con muy poco respeto por la reglas reales, pero con un modo de juego muy dinámico.

Pues bien, siguiendo con esta costumbre, Midway está preparando la conversión a N64 de su actual éxito para Arcade (por lo menos en EU) del juego NFL Blitz. Obviamente y por cuestiones de licencia, en este título veremos a todos los equipos de la NFL, cada uno de ellos tendrá diferentes características dependiendo su desempeño en la temporada anterior. También estarán todos los jugadores reales.

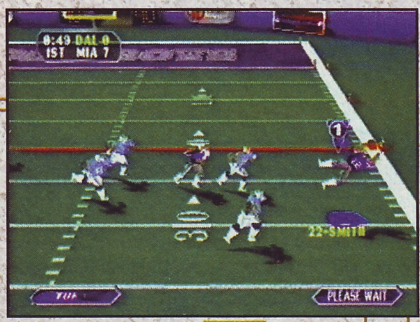
A diferencia de la gran mayoría de títulos que hemos visto para el N64, donde el modo de juego es mucho más cargado a la onda de simulación en NFL Blitz veremos que el juego se desarrolla de una forma mucho más dinámica, pues las jugadas que eliges son más simples y sin tantas instrucciones complejas para mandar una pase, la función de los botones es muy sencilla; los gráficos, aunque no son tan detallados como en otros juegos del estilo, cumplen muy bien con su cometido.

Ahora hablemos de lo que quizá sea la mayor cualidad de NFL Blitz y es que no existen reglas al jugarlo. ¡Sí!, si tú tienes la pelota, podrás usar algunas técnicas de artes marciales para impedir que tus rivales te derrumben, obviamente ellos también podrán hacer lo mismo y ser lo violentos que sea necesario para derribarte y hasta pueden rematarte aún cuando estés en el suelo sin temor a ser castigados. También podrás usar algunas técnicas especiales al correr o mandar pase.



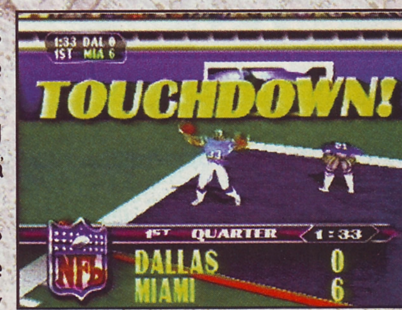
Está demás decir que en este juego veremos características que se han observado en anteriores títulos del estilo por parte de Midway, como los códigos antes de cada partido para introducir algunos Cheats, o la posibilidad de guardar tus avances por medio de tus iniciales.

Otros detalles importantes de NFL Blitz es que todas las jugadas serán narradas de una forma muy rápida, será compatible con el Rumble Pak para sentir los golpes y podrán jugar hasta 4 personas de manera simultánea.



Lo mejor de este juego, es que sentimos que no está limitado a los aficionados de juegos de deportes, ya que es muy dinámico y alguien que no sea fan (como el que escribe) le agarra muy fácil "la onda" y se divierte bastante.

Aunque no es un título de mucho ruido y de una compañía que se caracterice por hacer juegos buenos, éste es muy recomendable.



Rush 2



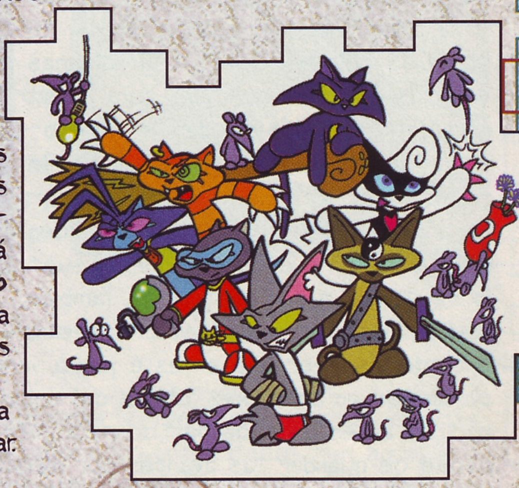
La secuela de San Francisco Rush sólo lleva el nombre de "Rush" por la sencilla razón de que ahora no sólo te limitas a correr en circuitos de la ciudad de San Francisco, sino que corres en diferentes partes de los Estados Unidos. Los vehículos y el tipo de gráficos siguen siendo del mismo estilo que en San Francisco Rush, pero con mucho más texturas y al parecer la movilidad tiene una gran mejoría. Si es cierto esto último, sería muy bueno, pues un detalle que nos desilusionó mucho de la versión final de SFR fue el terrible error que cometieron con el tipo de movilidad que le incluyeron.



Mindscape

SCRATCH CATS

Prácticamente y de pura casualidad nos pudimos dar cuenta que Mindscape (un viejo licenciatario de Nintendo), en este evento estaba presentando un juego para el N64 de nombre Rat Attack. De hecho, ahí tuvimos la posibilidad de hablar con los programadores y diseñadores de este título, que son 2 chicos muy buena onda de una compañía inglesa llamada Pure. Ellos nos comentaron que están tratando de hacer algo diferente con este juego y la verdad sí que es diferente y suena innovador (desafortunadamente no nos pudieron mostrar todo lo que nos platicaban, ya que el demo que llevaron estaba muy preliminar). A grandes rasgos, tú controlas a uno de los varios gatos que se incluirán en el juego. Estos gatos deben capturar a unos ratones que andan sueltos en escenarios muy distintos uno de otro, mediante una especie de campo de fuerza que deja este gato. El chiste es que el gato que elijas no podrá agarrar a cualquier ratón, sólo a los que tienen cierto color. Ahora, la cuestión no sólo es agarrarlos, sino encerrarlos en un contenedor. El chiste es que este título será más divertido en el modo de multijugadores (4 simultáneos), pero ¿por qué?, pues simplemente porque será un modo de competencia y podrás sabotear la labor de los demás jugadores para hacer más puntos que ellos.

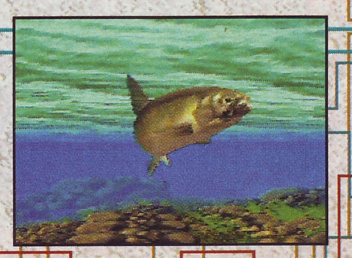


Todo lo anterior platicado suena bastante sencillo, pero al llevarlo a la práctica te divierte mucho, tal como lo pudimos medio constatar. En fin, ya en el futuro hablaremos más de este juego.

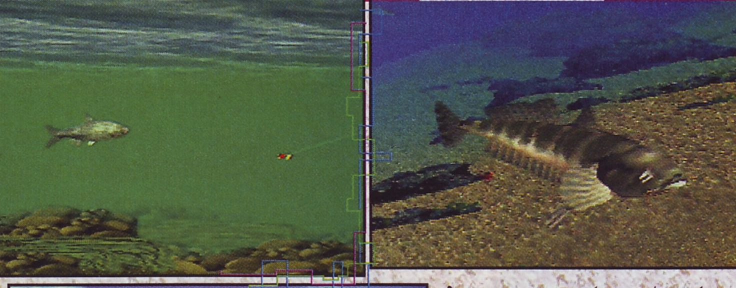
Serious Fun™ NATSUME®

Tal como lo mencionamos, los juegos de esta compañía serán distribuidos por Crave. De hecho, las dos compañías estaban exhibiendo en el mismo stand y ahí tuvimos la oportunidad de ver algunos títulos interesantes como los siguientes:

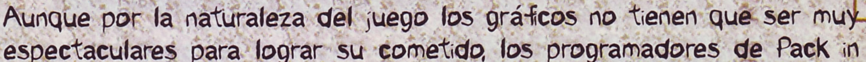
The Legend of the River King 64



Este título es el primero que combina la "acción" de los juegos de pesca con la aventura de un RPG, logrando un juego interesante. Para empezar, no tendrás que combatir contra ningún monstruo como es costumbre en los juegos de RPG, sino que tendrás que "enfrentar" a 40 especies diferentes de peces.



Bueno, eso de enfrentar es en el sentido estricto de aplicar diferentes tipos de elecciones para pescar un buen pez, como qué tipo de anzuelo y carnada usar para pescar una lobina o una trucha en el río, o también si estás en la orilla del mar... en fin, son diferentes las decisiones que debes de tomar para poder capturar un pez.



Aunque por la naturaleza del juego los gráficos no tienen que ser muy espectaculares para lograr su cometido, los programadores de Pack in Video están trabajando muy duro para representar fielmente los gráficos del agua y los movimientos y texturas de los peces.



Desafortunadamente en las fotos sólo te puedes dar cuenta que los gráficos están bien representadas, pero en movimiento se ven todavía mejor. Por el tipo de juego, es muy probable que este título no llegue a nuestro país.

Otros dos juegos que veremos de Natsume en el futuro son las versiones para GB de The Legend of the River King y de Harvest Moon también para este sistema. En el primero de estos juegos, haces prácticamente lo mismo que en la versión de 64 Bit, con la diferencia de que aquí no hay gráficos poligonales y la acción la ves como si se tratara de un juego de aventuras muy al estilo de Zelda GB. De hecho, otra de las adiciones que le hicieron a la versión de GB es una historia en la que debes capturar a un pez mágico para salvar a tu hermana enferma (bueno, la del protagonista del juego); para eso debes cumplir con diferentes misiones en las que siempre está involucrado el hecho de pescar.

También existe el riesgo de que al estar pescando, te ataquen osos, águilas u otro tipo de animales y tengas que defenderte de alguna manera.



En Harvest Moon GB tendrás que hacer lo mismo que en la versión de SNES: Cuidar una granja con éxito, haciendo todo lo que un buen granjero tendría que hacer, como cosechar, criar animales, conseguir semillas nuevas e implementos. Obviamente al tratarse de una especie de secuela, existen elementos nuevos para hacer más interesante el juego, por ejemplo, al principio tendrás que elegir si tu personaje principal va a ser hombre o mujer, también tendrás que elegir tu tipo de mascota y -lo que a nosotros nos parece lo mejor- podrás intercambiar animales, herramientas o semillas con otro persona a través del cable video Link.

Psygnosis

Esta compañía ya tiene bastante tiempo dentro del negocio de los videojuegos y en este evento anunció que está trabajando en 2 títulos nuevos para el N64 (hay que recordar que no es la primera vez que Psygnosis hace un juego para sistemas de Nintendo, pues hace tiempo probaron suerte con el SNES).

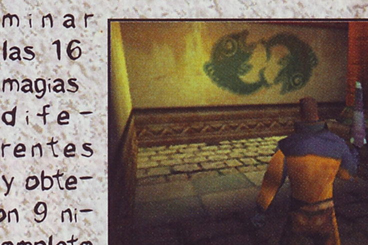
ODT

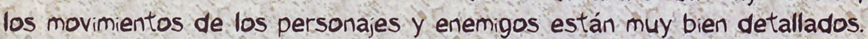
En este título podrás jugar con uno de los cuatro personajes, cada uno con habilidades y atributos diferentes a los demás incluyendo el control de las armas, magia, fuerza física y experiencia en combate. Toda la acción se desarrolla dentro de una torre llena de enemigos bizarros y de peligros escondidos. El juego es una fusión de elementos de RPG con elementos de acción y aventura (como ves, son muchos los títulos que





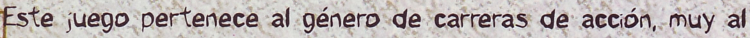
comienzan a hacer fusión de géneros para hacerlos más interesantes). Para avanzar en tu aventura, tienes que dominar las 16 magias diferentes y obtener las 4 armas, cada una con 9 niveles de poder. El juego completo contará con 8 niveles divididos en sectores. La gente de Psygnosis nos dijo que en total habrá 40 enemigos diferentes, cada uno con Inteligencia Artificial. Este juego está planeado para salir a principios de 1999. La vista es de tercera persona, los gráficos son dentro de una onda muy "oscura" los movimientos de los personajes y enemigos están muy bien detallados.

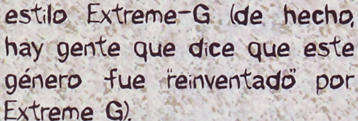






Wipeout 64

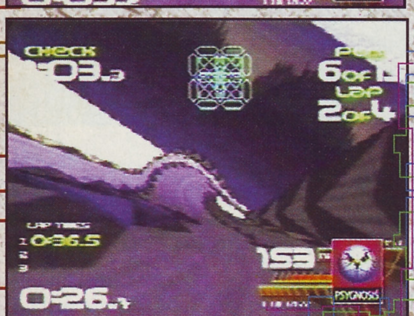




Este juego pertenece al género de carreras de acción, muy al estilo Extreme-G (de hecho, hay gente que dice que este género fue "reinventado" por Extreme G).

Existen 6 circuitos donde compiten hasta 15 naves. Cuentas con 5 tipos distintos de súper armas a las cuales les pusieron efectos gráficos muy buenos. También existe un modo de torneo entre cuatro jugadores con pantalla dividida.

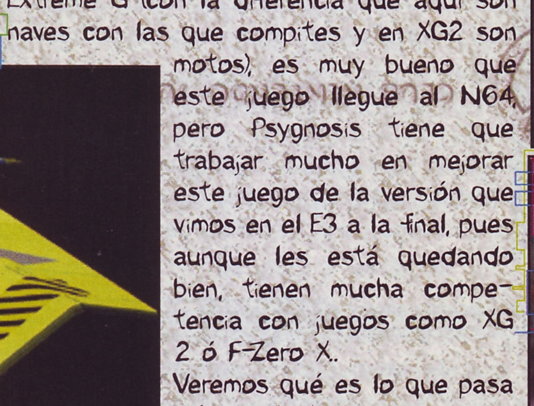




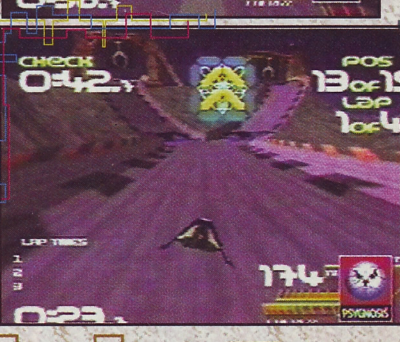


Este título se planea sacar para finales de este año y será compatible con el Rumble Pak. De hecho, verás que las características son muy similares a las de Extreme G (con la diferencia que aquí son naves con las que compites y en XG2 son motos), es muy bueno que este juego llegue al N64, pero Psygnosis tiene que trabajar mucho en mejorar este juego de la versión que vimos en el E3 a la final, pues aunque les está quedando bien, tienen mucha competencia con juegos como XG 2 ó F-Zero X.

Veremos qué es lo que pasa más adelante.







Seta USA

Aunque este licenciatario no exhibió en este evento (de hecho, tiene bastante tiempo de no hacerlo), anunció que tiene planeado lanzar para el N64 en los próximos meses sus juegos de Rev Limit (juego de carreras que se ha pospuesto bastantes veces en Japón) y St. Andrews Golf, siendo éste último, un simulador de Golf que -según sus programadores- representa a la perfección el clásico campo de golf de St. Andrews en Inglaterra. En este momento no existe más información sobre la fecha de salida de estos títulos, sólo el anuncio de que saldrán a la venta.

Sun Corporation of America



Sun Corporation se ha unido al grupo de licenciatarios que sólo se dedicarán a producir juegos y dejarán que compañías externas los distribuyan. Aunque no lo tuvieron en exhibición, esta compañía ha prometido que próximamente tendrá para el N64 la secuela de su gran (y único) éxito: Chameleon Twist II. Este juego ya está siendo programado en Japón por la misma compañía que creó el primero (Nihon Systems) y esperamos que esta nueva versión les quede mucho mejor.

Take 2

Space Station Silicon Valley



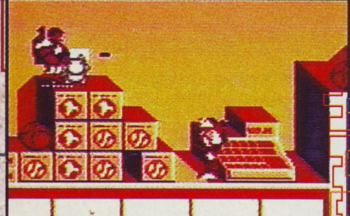
Esta es una nueva compañía distribuidora de videojuegos para N64 y el juego que mostraron fue Space Station Silicon Valley que está siendo programado por la gente de DMA (originalmente, iba a ser distribuido por Nintendo, pero al parecer DMA encontró mejores ofertas con otras compañías para sus juegos), así es, los mismos que hicieron Uniracers. El juego es al estilo de Lemmings, ya que para terminar cada uno de los niveles tienes que resolver los rompecabezas usando tu inventiva. En este título participan diferentes animales como un perro, ovejas, salmones, morsas, pingüinos, elefantes, camellos, etc. Se supone que tú manejas un chip que se mete en estos animales para controlarlos y realizar diversas tareas. Por cierto, cada animal tiene diferentes habilidades y su personalidad y movilidad varía mucho. ¡En efecto! tal como en este momento has de estar pensando, tienes que encontrar al animal indicado para lograr cierto objetivo dentro de cada escena. Regresando a las misiones, existe un nivel donde la acción se desarrolla en la pradera. Aquí comienzas controlando al perro y tu misión es encerrar a todas las ovejas en un corral y para esto tienes que corretearlas hasta que se encuentren cerca de la entrada. Entonces es cuando debes abrir la reja e intentar meter a la oveja antes de que se salgan las demás. Cuando termines de meter a todas, habrás logrado un objetivo del nivel. Cada uno de los 30 niveles que planean tener, cuenta con diferentes objetivos donde se requerirá la combinación de diferentes animales para completar al 100% el nivel.

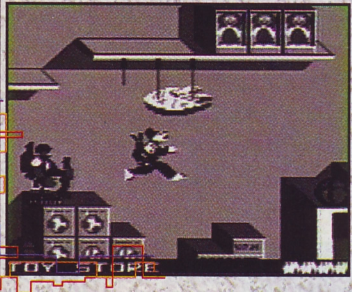




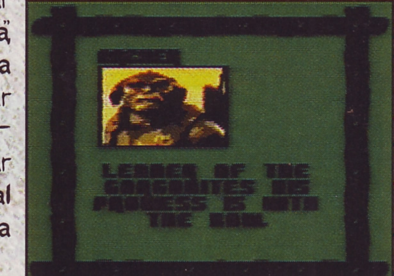
Continuando con el nivel de la pradera, una vez que todas las ovejas estén atrapadas tienes que morder a una, para que la dejes inconsciente y puedas sacar el chip del perro e introducírselo a la oveja para controlarla y continuar con tu tarea.

Small Soldiers





Aquí tenemos otra adaptación de película, pero en esta ocasión de la compañía Dreamworks (quienes aún no le dan al clavo, esperemos que ahora sí). En este juego de fantasía, al igual que en la película, tienes que controlar a un "Gorgonita" quienes aman la vida tranquila y luchar contra sus archirrivales, los soldaditos de juguete. Así que para lograr la paz, tienes que liberar a tus compañeros que han sido atrapados y eliminar a tus rivales. Tu arsenal consiste en arcos, pistolas de pegamento, redes y cuerdas (bueno, ¿qué podía esperar uno de una raza que ama la paz? ¿misiles nucleares? ¿lanzallamas?).



Rugrats



Una de las cartas fuertes que espera tener THQ para el próximo año es el juego de Rugrats, basado en la serie del mismo nombre y que en nuestro país conocemos como "Aventuras en Pañales". Se tiene planeado sacar juegos de esta licencia tanto para el GB (ese probablemente esté listo antes de terminar el año) como para el N64. Aunque no existe por el momento la información que quisiéramos sobre estos juegos, se planea que la versión de GB esté basada en la película ahora bajo desarrollo y la versión de N64 se basará en la serie de TV.

Sin embargo hay buenas noticias acerca de la versión de GB y es que el programador es Software Creations y no Tiertex.

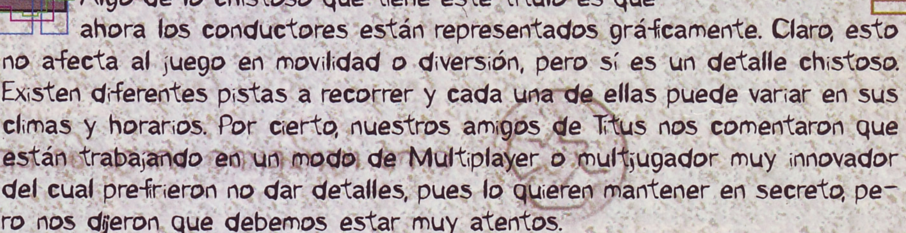
Roadsters '98



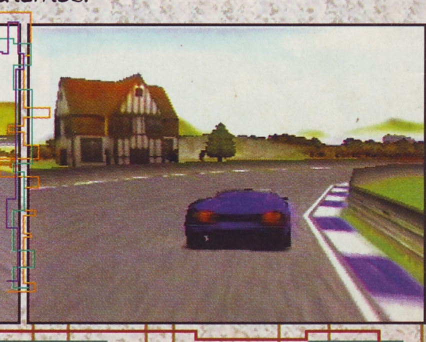


Es bastante raro, que mientras Titus tiene juegos con gráficos muy normales, como Superman, sus juegos de carreras tengan gráficos muy buenos (de hecho, son de los que más nos han gustado para el N64). Básicamente podemos considerar a Roadsters '98 como la secuela de Lamborghini, pero obviamente existen muchas mejoras, tanto gráficas, como en la movilidad. Esperamos que mejoren el reto y diversión del juego, ya que es donde falló mucho el juego de Lamborghini.

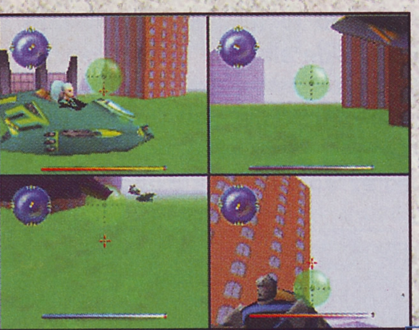
Algo de lo chistoso que tiene este título es que ahora los conductores están representados gráficamente. Claro, esto no afecta al juego en movilidad o diversión, pero sí es un detalle chistoso. Existen diferentes pistas a recorrer y cada una de ellas puede variar en sus climas y horarios. Por cierto, nuestros amigos de Titus nos comentaron que están trabajando en un modo de Multiplayer o multijugador muy innovador del cual prefirieron no dar detalles, pues lo quieren mantener en secreto, pero nos dijeron que debemos estar muy atentos.



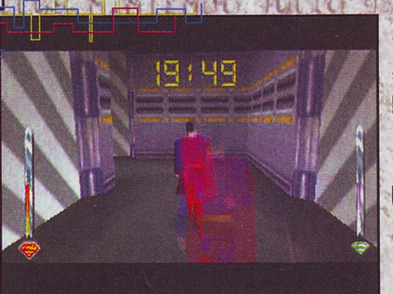
Dentro del orden de ideas, podemos también anticipar que este juego tendrá diferentes tipos de vehículos a elegir, distintos modos de juego y varias perspectivas... cosas clásicas de estos títulos.



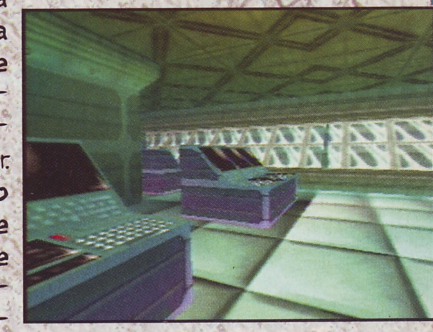
Superman



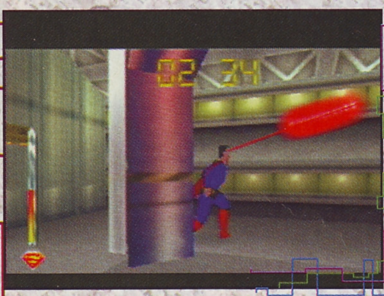
Esta vez pudimos ver una versión mucho más avanzada que el año pasado. Para empezar, Superman ya contaba con todos sus movimientos entre los que están el poder volar, su vista para ver a través de las paredes, su "visión calorífica" y su increíble fuerza y velocidad. Estos elementos los usa en contra de sus rivales, por ejemplo, puedes agarrar un camión y arrojarlo contra un muro falso (y para saber que es falso debes primero observarlo con tu visión de Rayos X). Por cierto, una de las cuestiones que siempre nos han parecido raras es que siendo el hombre de acero, pueda ser dañado por ataques de gente común, pero bueno, algo de reto deben de tener los juegos... ¿o no? La historia de esta aventura la pondremos tal como la narra Lois Lane en la edición matutina del diario El Planeta:

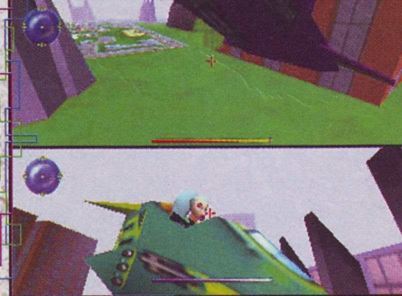


"Metropolis – La ciudad se encuentra una vez más en asedio. La misteriosa niebla verde que apareció la semana pasada ha envuelto por completo a la ciudad, paralizando a los peatones y ocasionando un congestionamiento terrible en las calles de Metropolis. Los orígenes de la niebla son desconocidos hasta el momento, pero las fuentes policiacas dicen que podría ser un malvado plan por parte de Lex Luthor para librarse de la presencia de Superman en la ciudad. Se cree que la niebla contiene partículas de Kryptonita, el único material conocido por la humanidad que puede contrarrestar los increíbles poderes de Superman. Se ha especulado por meses que algo grande se ha estado fraguando en la mente de Lex Luthor. Los rumores que circulan por las calles dicen que Luthor se ha asociado con el archicriminal Brainiac y que ellos dos son los responsables de que la niebla haya paralizado a toda la ciudad. En estos momentos nadie sabe dónde se encuentra Superman, sin embargo todos los ciudadanos de Metropolis han puesto su esperanza en él para acabar con este terrible problema. Por ahora la única pregunta verdadera es simple: "¿Dónde está Superman?"



Como puedes ver, la situación es grave y Superman tendrá muchos problemas para derrotar a Lex Luthor y a su nuevo socio Brainiac. Lo único que podemos decir, es que la gente de Titus ha estado trabajando muy duro en el modelo de la ciudad que en total mide más de 2 kilómetros de largo y cada uno de los 16 niveles es bastante grande por lo que pudimos ver en los mapas que nos mostraron. El juego traerá un modo de multiplayer donde se podrán enfrentar varias personas escogiendo a los personajes principales del juego para combatir desde naves en un escenario donde el ganador es el que sobreviva al ataque de los demás. Obviamente esto no tiene mucho que ver con el concepto original del juego, pero bueno...

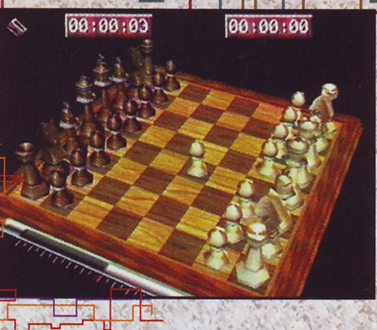




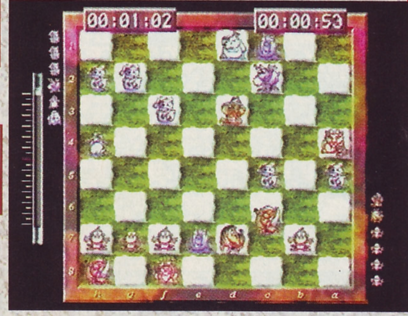
Virtual Chess 64

Hace algún tiempo, salió para PC y luego para NES un juego que se llamaba Battle Chess. Este título, que obviamente era de ajedrez tenía la característica de que las piezas se peleaban cuando una se iba a comer a la otra. Bueno, este título que también es de ajedrez, tiene la misma característica ya que presenta una animación entre las dos piezas que se están peleando y donde una le pone en la torre a la otra.
El tablero puede ser visto en 3D o en 2D.



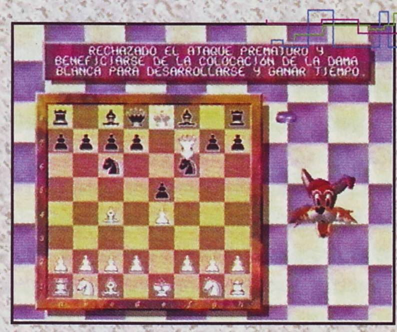


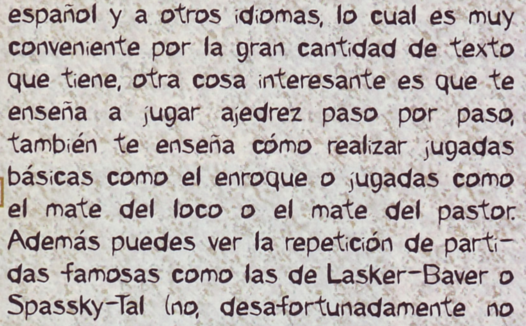
Cuando lo juegas en 3D puedes girar el tablero para verlo casi desde cualquier ángulo y cuando lo juegas en 2D, tienes la oportunidad de elegir el tipo de piezas. Se puede jugar contra un compañero o contra la computadora en varios niveles de dificultad (14 en total). Aunque el juego de ajedrez no presenta mucha acción por su naturaleza que es más de estrategia, este título está interesante sobre todo por las animaciones de los combates, ya que hay algunos bastante crueles y otros muy jocosos.

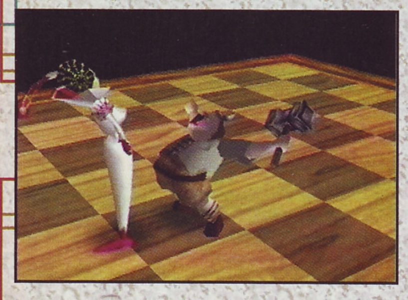




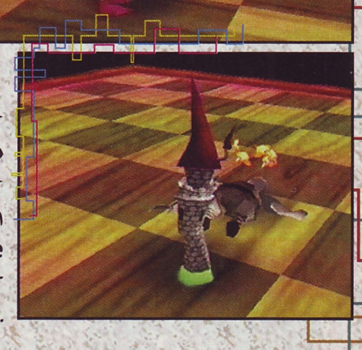
Pero bueno, eso no es todo lo interesante que tiene este título. Aquí veremos que existe una increíble cantidad de opciones. Para empezar, puedes cambiar el idioma a español y a otros idiomas, lo cual es muy conveniente por la gran cantidad de texto que tiene, otra cosa interesante es que te enseña a jugar ajedrez paso por paso, también te enseña cómo realizar jugadas básicas como el enroque o jugadas como el mate del loco o el mate del pastor. Además puedes ver la repetición de partidas famosas como las de Lasker-Baver o Spassky-Tal (no, desafortunadamente no está la de Deep Blue).

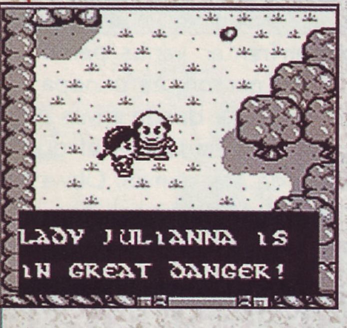




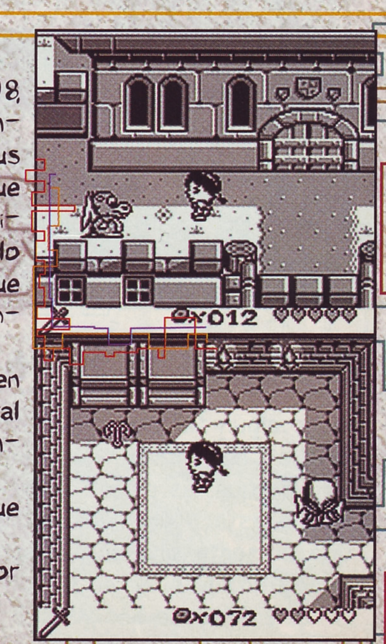


Indiscutiblemente este es uno de los mejores títulos de ajedrez que se han lanzado por todo lo que tiene incluído en sus opciones. Seguro presentará un gran reto a quienes son muy buenos en este juego y enseñarle más técnicas a alguien que apenas esté aprendiendo. Definitivamente lo peor es el arte de la caja y la presentación del juego... pero de ahí en adelante lo demás está muy bien.





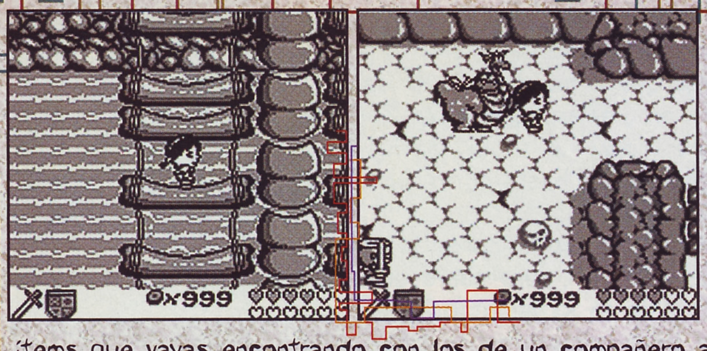
Para Game Boy tendremos, además de Roadsters '98, Baby Titus y Quest for Camelot. En el primero controlas a la mascota de Titus, que se llama Titus (¡Ooooooh!), a lo largo de varios niveles del bosque con el objetivo de encontrar las llaves que te servirán para liberar a tus compañeros, es muy al estilo de esos clásicos juegos de 2D con plataformas que eran muy típicos hace varios años y que esta compañía todavía explotó en el SNES .



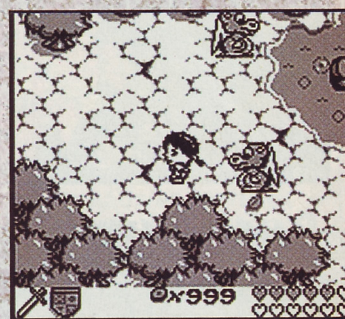
En Quest of Camelot la historia es la misma que en la película de animación de la Warner Bros. Aquí controlas a una mujer medieval llamada Kayley en una aventura para rescatar a su mamá llamada Juliana y vengar la muerte de su padre que fue asesinado.

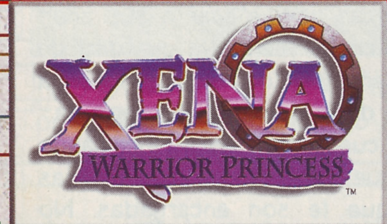
Ayudado por Devon, Cornwall (el dragón de dos cabezas) y Garrett, tendrás que buscar pistas para obtener la espada Excalibur que fue robada.

Este otro juego no es de acción de lado, sino de aventuras y de una vista por arriba de la acción como en el juego de Zelda para el GB o el SNES.



Obviamente y como en cualquier juego de aventuras, tu personaje debe investigar en todo el mundo que compone este juego y encontrar pistas e ítems que le ayuden a completar su misión, pero lo "innovador" del juego es la posibilidad de poder intercambiar los ítems que vayas encontrando con los de un compañero a través del cable Link del GB, más o menos al estilo de lo que puedes hacer en el juego de Pokémon de Nintendo. Esto sin duda es una buena idea de cómo emplear el concepto de intercambio.





Pero esa no es la única forma en la que esta compañía planea usar el concepto de intercambio, ya que mientras visitábamos su stand, nos platicaron que para el próximo año piensan lanzar para el N64 los juegos de "Hercules: The Legendary Journeys" y "Xena Warrior Princcess". Estos serán dos títulos de acción/aventura separados uno de otro, pero están planeando usar el Controller Pak para que intercambies ítems claves de un juego a otro.

A grandes rasgos, si juegas Hercules, lo podrás terminar pero no podrás descubrir todo lo que tiene el juego ni conocerlo al máximo si no compartes ítems con alguien que tenga el juego de Xena, quien seguramente también necesitará algunos de los ítems que tú tengas, pues de lo contrario correrá con la misma suerte. Estos son conceptos interesantes a los que habrá que darles seguimiento.



BLUES BROTHERS 2000

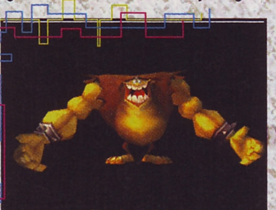
Otros de los juegos que Titus piensa lanzar el próximo año para el N64 y que en este momento están casi listos para su nueva división de PC son F 18 Super Hornet (juego de simulación de combate aéreo), Blues Brothers 2000 (un juego de ¿baile? Bueno, eso nos dijeron) y Space Girl (otro juego de simulación, pero en el espacio).

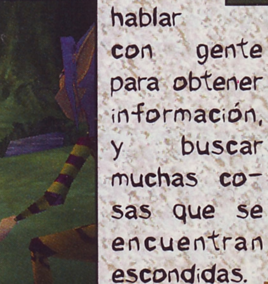
Rayman 2

Ubi Soft

Si un personaje se podría considerar como la mascota de esta compañía, ese es Rayman. Al igual que muchos de los superhéroes de esta industria, Rayman ha decidido evolucionar de los gráficos en 2D a los de 3D en su más nueva aventura. A grandes rasgos, éste es un juego de aventuras como muchos que han aparecido para el N64, en el que te mueves en mundos "reales" de 3D; debes hablar con gente para obtener información, y buscar muchas cosas que se encuentran escondidas.

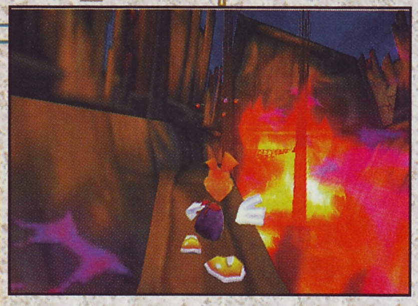












Sin embargo, cada juego que se agregue a un género debe tener algo que lo haga sobresalir de los demás y lo que los programadores de Ubi Soft están tratando de lograr con este título, son los mejores gráficos que se han hecho hasta el momento para el N64.

En el evento sólo estaba mostrándose la versión de PC y se veía bastante bien, pero habrá que esperar a que logren lo mismo en su adaptación para N64.



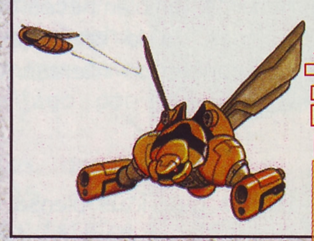
Buck Bumble

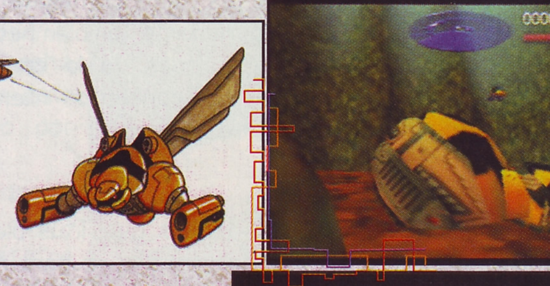




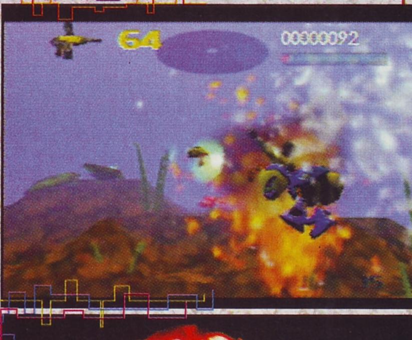
Este juego de Ubi promete ser muy divertido, y es que aquí, tomas el rol de una abeja que está equipada con todo tipo de armas para atacar a sus enemigos, los cuales tienen la cualidad de ser también insectos. Para tener una mejor idea de lo que es este juego, hagamos cuenta que estás manejando un avión que debe cumplir con algunas misiones que le son encargadas. No siempre hay que eliminar a los enemigos para cumplir tu objetivo, en muchas ocasiones hay que activar algunos switches y cosas por el estilo.



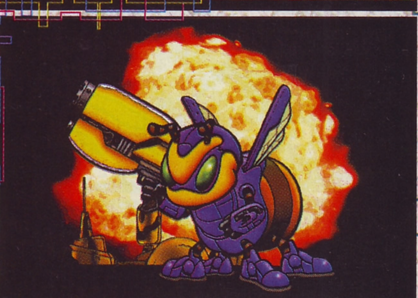




Obviamente al principio, las misiones serán bastante sencillas, pero conforme avances, éstas se van complicando de fea forma, así que es muy importante que aprendas a usar muy bien las armas y movimientos que tiene el personaje principal.



Los escenarios son patios y exteriores, que obviamente por el tamaño del héroe, lucen muy amplios para él y para agregarle algo de reto, los programadores decidieron regar a lo largo de estos escenarios muchas armas e ítems que te podrán servir para cumplir mejor tu misión.

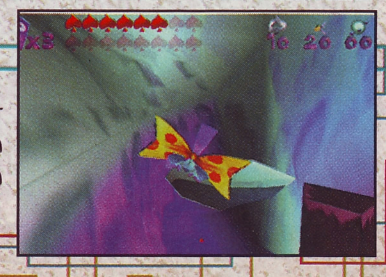


Aunque este es un juego muy divertido y fácil de manejar, tenemos el mismo problema que con otras compañías que apenas están programando juegos para el N64 y es que Argonaut Software, quienes son los que están desarrollando el juego, aunque es una excelente compañía programadora, este título apenas se está entendiendo con el sistema, por lo que veremos algunos de los ingredientes básicos como: Texturas no muy bien aplicadas y neblina a lo lejos.

Sin embargo, y como ya lo mencionamos, es un título muy entretenido.



Tonic Trouble



Este juego fue prometido desde el anterior E3 y apenas este año pudimos ver un avance de él. Básicamente pudimos observar que se trata de un título con una mecánica muy parecida a Super Mario 64, pero con mejores gráficos y con un héroe muy extraño que no tiene unida la cabeza al cuerpo.





En este momento, realmente es muy difícil dar una opinión de este juego por lo poco que tenía de desarrollo, pero lo que sí es muy importante es que logren algo bueno, pues en este género existe una competencia muy fuerte, sobre todo por los juegos de Nintendo.



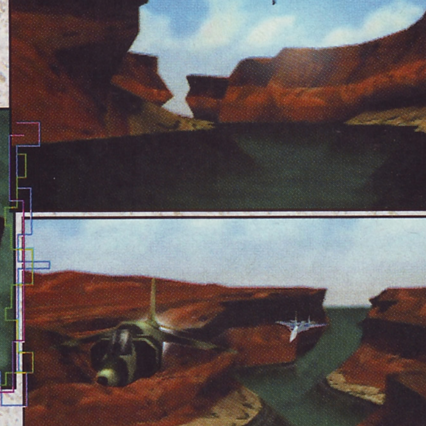
Video System

La compañía Mc O'River ha decidido adoptar el mismo nombre que su matriz en Japón y entrar con mucha fuerza a este mercado, presentando dos excelentes títulos para el N64.

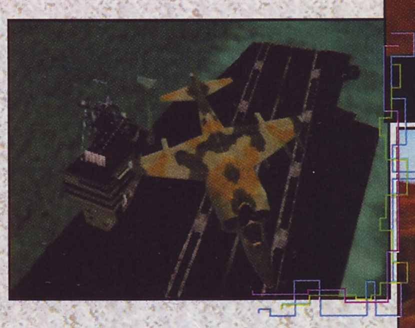
Uno de ellos es F-1 World Grand Prix del cual hablamos en nuestro reporte del número anterior y que será comercializado por Nintendo; sin embargo, el otro no deja de ser excelente, también.

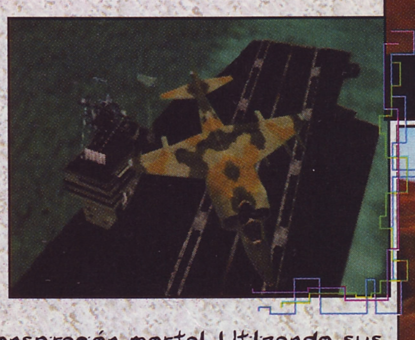
Harrier: Strike Force

Primero que nada, el nombre de este juego es probable que cambie, pues aún no se ha decidido y por ahí existía otro que era Harrier 2000. Es un juego de simulación donde controlas a un HarrierAV-8B cuya característica principal es que puede despegar verticalmente.



Más que un sofisticado juego de aviones, este título trae consigo misiones en donde tienes que combatir al terrorismo internacional pues sus tentáculos han alcanzado límites insospechados.





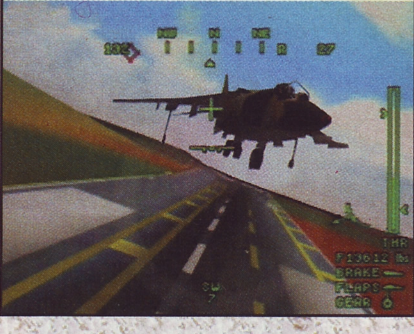
Se supone que un sindicato ilegal de generales, mercenarios y militares que se mueven fuera de la ley, han invadido un pequeño grupo de islas tomando como rehenes a todos los habitantes con el fin de poner en movimiento una conspiración mortal. Utilizando sus contactos internacionales con otros oficiales militares corruptos, esta organización que se hace llamar a sí misma la "Hermandad", ha logrado tener en su poder un increíble arsenal formado por todo tipo de armas que planean exportar a los mejores compradores del mercado, entre los que se encuentran terroristas iraquíes y vendedores de droga de sudamérica.



Como es de esperarse, tiene que haber una respuesta por parte de las autoridades pero un ataque masivo causaría enormes muertes, así que se ha decidido enviar a un sólo avión para que haga el trabajo sucio. Este juego traerá varias tipos de vista entre los que están la vista desde la cabina y por detrás del avión. Al principio es un poco complicado maniobrar el avión, sobre todo en el despegue, pero después de haber estrellado el avión un par de veces le agarras la onda y puedes empezar a maniobrar sin ningún problema. Se espera que tenga más de 50 misiones y se pondrán dos estilos de juego en donde se tendrá que aplicar más la estrategia o la acción, de acuerdo al gusto del jugador.

Como todos los juegos de esta compañía, este título está siendo desarrollado por Paradigm, pero nos comentaron que a diferencia de Aero Fighters Assault, en este juego están planeando hacer los controles mucho más dinámicos y fáciles de entender, porque el mercado de las consolas prefiere este tipo de juegos y no los de simulación (aunque sabemos que hay jugadores a los que también les encantan los simuladores). Paradigm tomando en cuenta lo anterior, ha mejorado de manera notable su programación para el N64 y hay que ver como ejemplo el título de F-1 World Gran Prix, para darse cuenta de eso. Este juego saldrá a principios del próximo año.

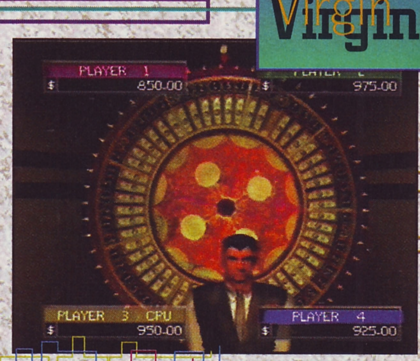




Golden Nugget

Virgin

Virgin al principio anunció que trabajaría en juegos de aventuras para el N64, pero cambió un poco de parecer y tras cancelar su anterior proyecto, ahora está trabajando en un juego de simulación de casino de nombre Golden Nugget. A grandes rasgos, en este juego podrás imaginar que estás en uno de esos lujosos hoteles de Las Vegas y apostar (lo que no tienes) en alguno de los tantos juegos que están aquí representados, como Ruleta, Póker, Baccarat, Black Jack, etc.
La cuestión es que podrás estar rondando por el Lobby de un Hotel de Las Vegas viendo dónde hacer tu mejor apuesta.
Este juego puede ser jugado hasta por 4 personas de forma simultánea y todo lo que está pasando en las mesas en las que juegas será narrado por el que las atiende.
Aunque por el estilo y naturaleza del juego, es algo sencillo en lo que a gráficos se refiere, los efectos en 3D quedaron bien. Definitivamente este no es un juego para jugadores pequeños, sino para los mayores.







ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

¿Extenso? Pues sí, particularmente este reporte fue muchísimo más extenso que los de años anteriores, ya que ahora los licenciatarios han anunciado más títulos para el N64 y muchos otros que tenía tiempo que no producían, ahora lo están haciendo.
Definitivamente este será un excelente año para nosotros los videojugadores, no sólo por lo que se mostró, sino por todo lo que viene en camino, esperamos no tener que repetir algún título de los que aquí te presentamos en próximos reportes y que realmente salgan según las fechas programadas. Ahora habrá que esperar lo que resta del año hasta el siguiente E3... o el Space World para ver cómo van los juegos en desarrollo, los que están terminados y las nuevas sorpresas.
Por cierto, el E3 regresa a la ciudad de Los Angeles para el próximo año. Realmente es muy extraño el por qué se tomó esta decisión, pero así son las cosas. ¡Nos vemos el próximo año en LA.!

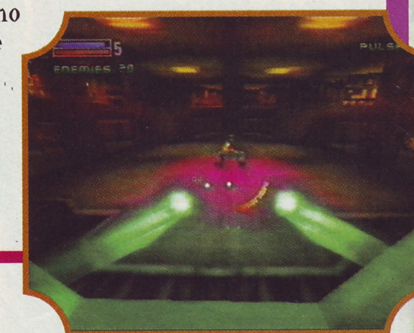


FORSAKEN

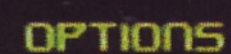


Tal vez ya te diste cuenta que el género de los juegos en primera persona ha sido muy recurrido y explotado; como es común en este tipo de situaciones, cuando algún género ya llega a su límite, los programadores de juegos comienzan a experimentar sobre un mismo concepto y esto da como resultado muchos títulos que tratan de lo mismo, aunque con muy pequeñas diferencias que no dan pie a un nuevo estilo de juego (como le llegó a pasar al género de peleas).

Lo que queremos dar a entender con este "rollo", es que ya se está haciendo costumbre que los juegos de primera persona, que casi siempre tiene su origen en el formato de PC, tengan versiones en todas las plataformas (como es el caso de Quake, que tiene su versión en N64) y uno de estos títulos y que revisaremos en estas páginas es Forsaken.



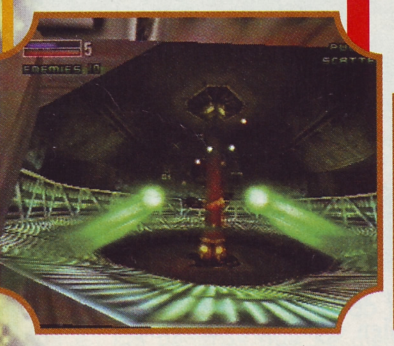
Como ya mencionamos, este juego es de primera persona, pero con la diferencia de que ahora no avanzarás por los niveles a pie, sino abordo de modernas motocicletas y por eso, tanto las armas como los enemigos van de acuerdo con está innovación.



OPTIONS

SFX VOL - 84
MUSIC VOL - 80
LIVES - 3
CONTROLS

Para hacer tu juego más placentero, puedes bajar o subir el volumen de la música o de los efectos de sonido, aumentar vidas o configurar los botones que usarás para jugar; todo esto lo haces en el menú de opciones que se encuentra en la pantalla principal.





SINGLE PLAYER
BATTLE MODE
MULTI PLAYER
LOAD GAME
OPTIONS

Algo más que puedes elegir en la pantalla principal son los modos de juego. Single Player es para un sólo jugador y avanzas de forma parecida a Doom.

BATTLE MODE

BRONZE
SILVER
GOLD

En Battle Mode, tendrás que jugar una cacería contra otro vehículo, además cuenta con tres categorías, Bronze, Silver y Gold. Está opción es muy buena, pues la forma en la cual están construídos los niveles se presta perfectamente para jugar unas "escondidillas".



Todos los avances que consigas en el modo de Single Player, los podrás guardar en el Controller Pak y los das de alta en la opción de Load en el menú principal. Por cierto, también es compatible con el Rumble Pak.

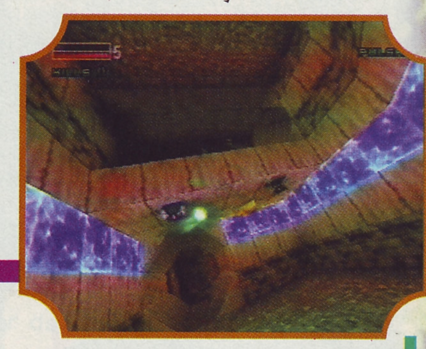
En Multi Player podrán enfrentarse varios jugadores al mismo tiempo, o si no tienes con quién jugar, podrás poner al CPU de contrincante. Aquí encuentras dos tipos diferentes de juego, el Max Frags, en el que gana quien destruya más enemigos y Last Man, donde gana quien logre sobrevivir.

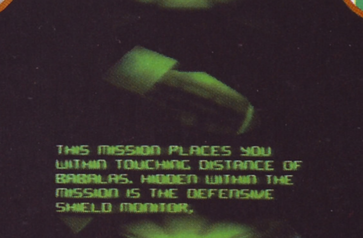


Al comenzar cualquier modo de juego, podrás elegir uno de los ocho vehículos disponibles y estos son: Beard, Lokasenna, Foetoid, Nim Soo Sin, L.A. Jay, Clark Culver, Earl Sleek y Trucker; obviamente, cada uno tiene cualidades individuales y ya dependerá de ti cuál elijas.



Para empezar, tienes muchos movimientos que en otros juegos de primera persona no, por ejemplo, en lugar de sólo moverte hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados, también podrás girar sobre tu propio eje y voltear instantáneamente para defenderte si te están atacando por detrás. El tener tanta libertad de movimiento se debe a la estructura de los niveles, pues como casi todos son túneles y tu vehículo flota en vez de estar sobre el piso, son necesarios estos movimientos para no quedar a merced del enemigo (si eres seguidor de los juegos de primera persona, con Forsaken vas a recordar inmediatamente el juego de Descent de PC, pues el concepto es muy parecido).







En cada escena tendrás diferentes misiones; algunas veces tendrás que destruir a todos los enemigos, destruir algún reactor o a un enemigo en específico. Al terminar las escenas aparecerá una pantalla con el status de la misión y ahí podrás ver si te faltó algo o simplemente qué tan bien cumpliste con ella.







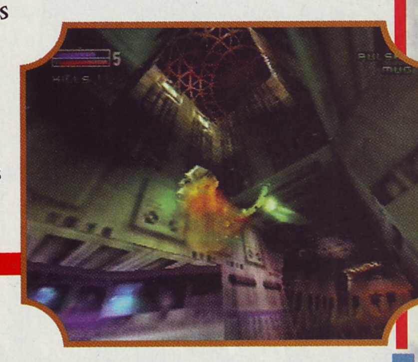
Durante el juego, en la pantalla podrás ver tu energía, el número de enemigos que has eliminado (o a veces los que te faltan por eliminar) y las armas que tienes. También tienes una mira que sirve para apuntarle a tus enemigos; también, cuando eres atacado con un misíl, aparece un mensaje previniéndote.







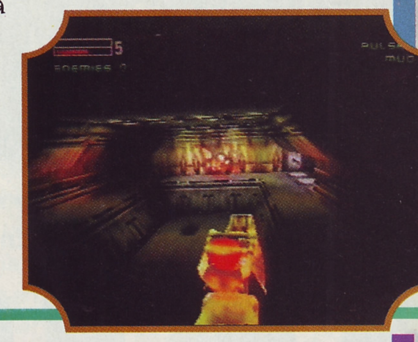
Cuentas con dos armas básicas, un láser y un lanza-misiles. En cuestión de armas, Forsaken tiene una innovación, pues, a diferencia de otros juegos, tus disparos no se terminan, sin embargo, en la mira tienes una barra que te indica el nivel de energía de tu láser y cuando éste se termina, tus ataques serán menos efectivos y más lentos (cuando los misiles se terminan, ya no podrás disparar más de estos (qué lógica).





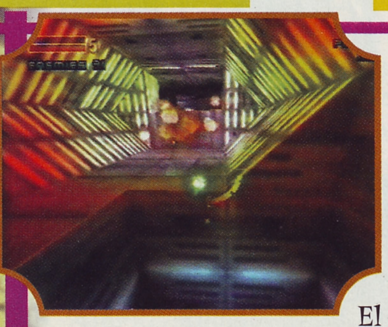


Otra innovación es que ahora tienes otro punto de vista para ver la acción, pues además del modo de primera persona, también tienes el modo de tercera persona.

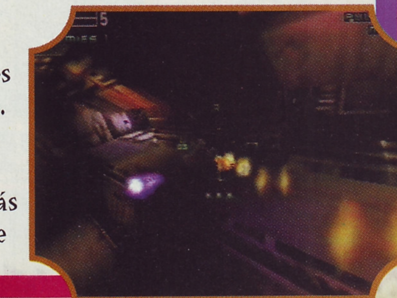


Hay una gran cantidad de ítems que te servirán para cumplir con tus misiones, por ejemplo, misiles súper poderosos, mejores lásers, shield, energía para tu arma, etc.

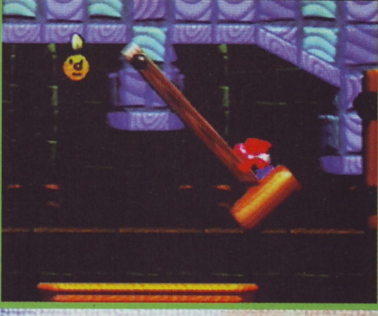
Esto es chistoso, pues generalmente, en este tipo de juegos tú no conoces nunca al protagonista, pero en esta ocasión podrás hacerlo, aunque tiene sus desventajas, pues además de que ya no tendrás la mira para auxiliarte, verás cómo tu personaje es destruído (¡ouch!)



En cuanto a originalidad, no es muy bueno, sin embargo tiene muchos detalles por los que vale la pena que le eches un ojo, por ejemplo, podemos decirte que los gráficos son excelentes, las texturas son muy suaves y no notas nada de pixeles tanto en las escenas como en los enemigos. La acción es rapidísima; esto hace que el juego no sea nada aburrido. Como hay música durante el juego (por lo menos en la versión que jugamos), no te sientes tan solo como te sentías en Doom, por ejemplo. El concepto de Forsaken no es tanto de suspenso, sino de acción, así que sí tú no eres alguna víctima de la onda de los juegos de primera persona, te recomendamos mucho este título, pero si lo eres, lo más que podemos decirte es que Forsaken, junto con Turok y GoldenEye, es uno de los mejores del género para N64.

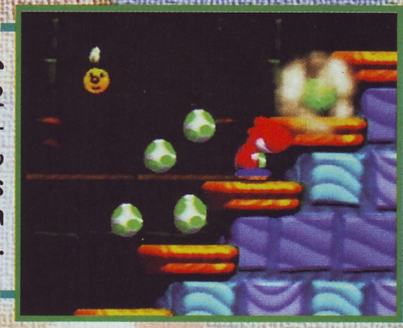


Viene de la edición anterior...

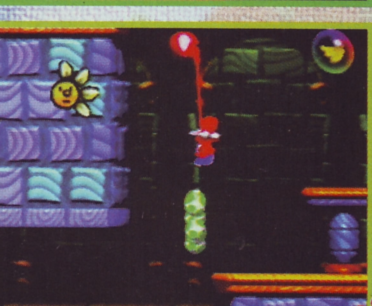


Colúmpiate en los péndulos para levantar las puertas y puedas pasar del otro lado.

Después de pasar los 2 primeros cuchillos, pasa olfateando por los escalones para que caiga un melón en el tercero.



NIVEL 1

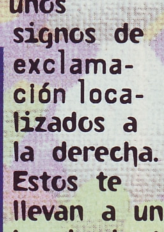


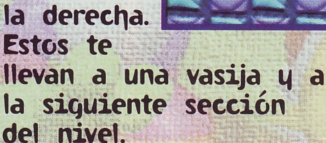
A la izquierda del primer warp hay un bloque verde y en esta parte, el camino se divide en 2. Ve primero hacia la izquierda y usando los engranes, llega a la otra orilla para tomar un melón.

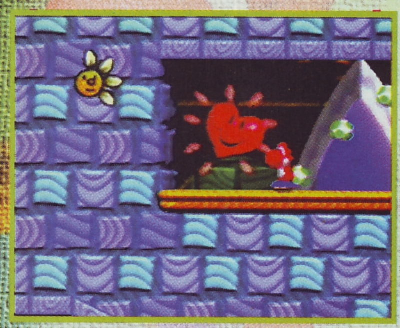


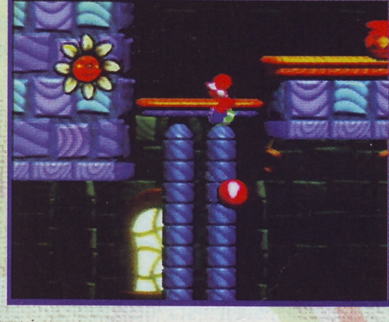
Arriba de estos escalones está un signo de exclamación que te conduce al primer corazón. En esta parte ten cuidado con los cuchillos, sobre todo de regreso.

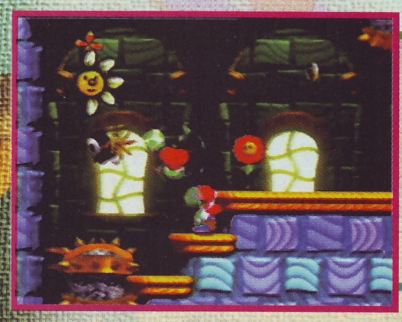
Regresa al bloque verde y sube. A la izquierda encontrarás un switch Rojo en una burbuja que activa unos signos de exclamación localizados a la derecha. Estos te llevan a una vasija y a la siguiente sección del nivel.



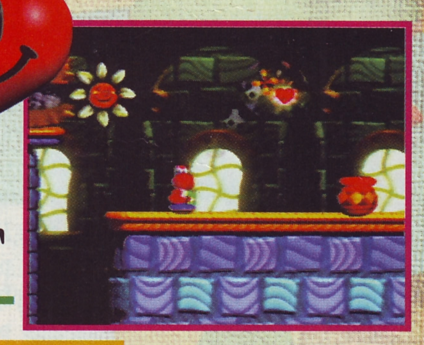




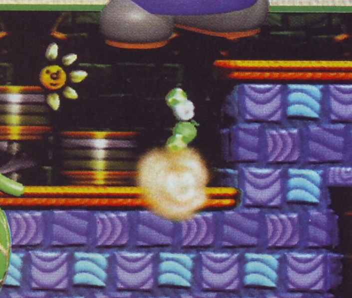


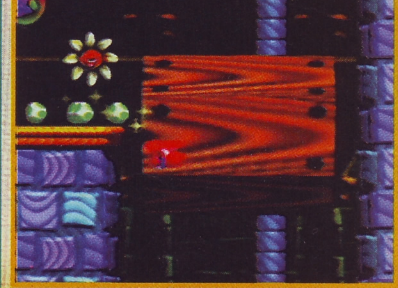


En la segunda sección, junto al tercer Shy-Guy negro hay un corazón, úsalo para pasar sin problema por esta zona. Al final te encuentras con el corazón.

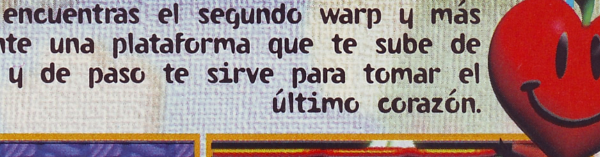


A la derecha de los 4 compresores de la 3a. sección hay un melón.



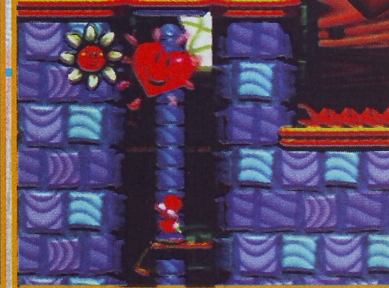


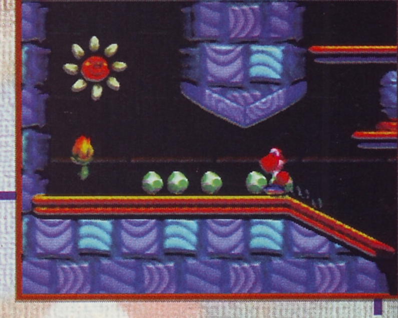
Cuando llegues a la zona de cilindros de madera, déjate caer en el hoyo debajo del 3o.



Aquí encuentras el segundo warp y más adelante una plataforma que te sube de regreso y de paso te sirve para tomar el último corazón.







Cuando llegues a la cuarta sección [en la 3a. se encuentra el último corazón] y después de que subas usando los signos de exclamación en la parte donde salen cuchillos de la pared, usa la flor de la izquierda para alcanzar un bonus.



NIVEL 2



Primero, métete al tubo verde que está hasta la derecha para que te llenes de energía con la flor que encuentras ahí.
Al salir de esta sección y regresar a la principal, cae fuerte para obtener 2 monedas.



En la parte más alta de la sección principal puedes encontrar un switch Rojo, actívalo y corre hacia la derecha [cuidándote de la sierra] para encontrar otro switch, después de pasar las pelotas que te rebotan.



Este segundo switch te da más tiempo para que puedas subir usando los signos de exclamación que te llevan a 2 melones y a más monedas.

Dentro de la puerta de madera de la derecha, puedes hallar la llave que entra en la cerradura de la puerta del principio. Elimina al tipo raro con un huevo y aparecerá. Ve ahora al tubo amarillo de la derecha.

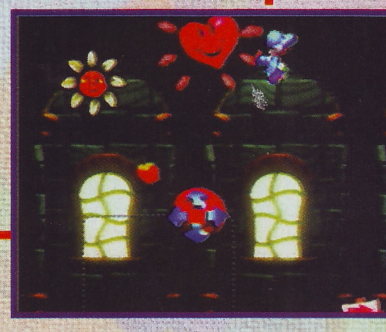


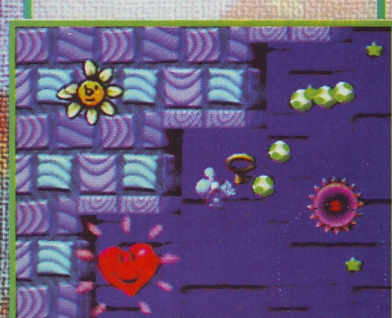


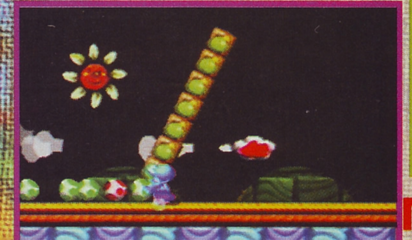
En el vacío que está junto a la sombrilla, déjate caer y vuela hacia la izquierda [¡cuidado con la sierra!] para que encuentres el primer corazón.



Pasemos a la puerta con cerradura. Arriba del 3er. warp, está el segundo corazón. Para alcanzarlo usa las nubes que se encuentran un poco más adelante. También puedes usar las pelotas azules con rojo, pero es más arriesgado.







Cuando hayas llegado al bloque verde, podrás ver un globo sobre un mecanismo. Cuando te subas en él comenzarás a avanzar. Ten cuidado con las sierras y come los melones.

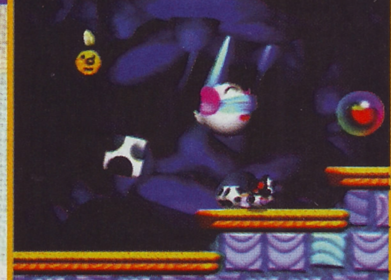
Arriba del último warp está el último corazón, dentro de una burbuja.

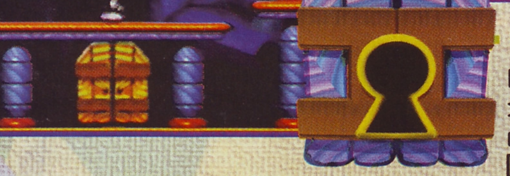
En la última sección, antes de participar en el bonus, sube al bloque verde y desde ahí dispara un huevo para liberar el switch Rojo que está hasta arriba, él te dará 2 melones más.



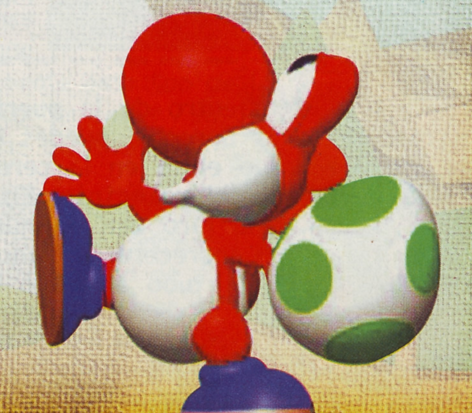
NIVEL 3

Durante la mayor parte de esta escena te vas a encontrar con fantasmas que tienen los ojos vendados. A pesar de que no pueden verte, sus grandes orejas les servirán para encontrarte fácilmente si pasas cerca de ellos haciendo ruido.





Por el momento, ignora los 2 primeros tubos que veas [el azul y el verde] y llega hasta la segunda sección. Al inicio de ésta, justo arriba de ti, hay una burbuja que guarda un signo de interrogación. El switch que obtienes al romper la burbuja, hace aparecer varios signos de exclamación que te ayudan a alcanzar un tubo [la entrada a un bonus].



Volviendo a la segunda sección, entra en la puerta que está arriba y a la derecha [aquí se encuentra el segundo warp]. En esta parte, adelante de la mitad y escondido en la roca amarilla, se localiza un corazón de invencibilidad. Con él podrás eliminar a los fantasmitas, pasar esta parte sin problema alguno y tomar los 5 melones.



Comienza a subir, pero no uses los signos de exclamación, ya que aquí cerca hay un fantasma que te estorbará si intentas subir de esta manera. Mejor sube usando las plataformas de los lados y ya que no veas al fantasma, empieza a usar los signos de exclamación. Por cierto, el bonus al que entras es de los más difíciles que hay. Al salir del bonus puedes encontrar un melón.

Ahora veamos la puerta de arriba a la izquierda, en la segunda sección usando a los fantasmas amigables para subir y a los que se transforman en bloques [¿recuerdas?, como en Super Mario World] llega al bloque de monedas y toma todas para que te den otro melón.





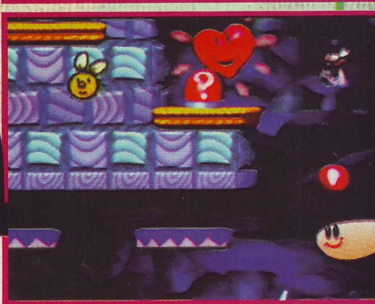


El switch que sacas en esta parte, activa unas plataformas [y unos signos de exclamación] arriba y a la derecha, que te ayudan a tomar el primer corazón.

Al final de esta parte está la primera llave.



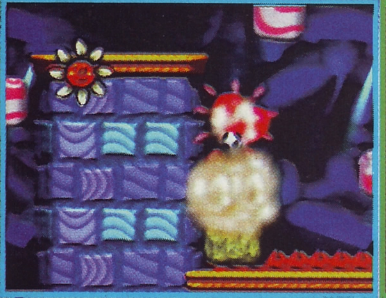




Al salir de esta zona, sigue el camino de monedas y busca un melón en la parte de abajo. Usa esta primera llave en la puerta con cerradura de la derecha. Aquí adentro, ve hacia la derecha y utiliza al "fantasma-bloque" para sacarle todas las monedas al bloque café.





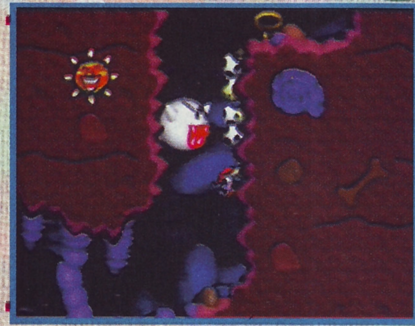




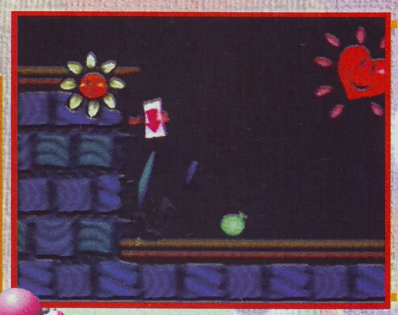
Regresa al tubo del primer nivel para tomar la otra llave. Para esta llave se necesita paciencia, por eso la dejamos al último. Dentro de la cueva a la cual te lleva este tubo azul, hacia la derecha está la llave. Para alcanzarla necesitas llevar un huevo. Vuela manteniendo el stick hacia arriba, como se ve en la primera foto.

Sigue avanzando y al llegar al bloque verde, abajo está escondido el segundo corazón en la piedra amarilla.

Ya que estés casi arriba, presiona **B** para no arrojar el huevo y de nuevo presiona **B**, de manera que Yoshi saque su lengua y ejecute el movimiento indicado en la tercera foto.



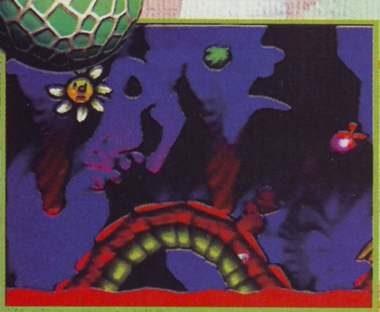
Necesitas hacer contacto con la llave 2 veces para liberarla. El huevo te sirve para que la llave se vea en la pantalla.



Utiliza la llave en la puerta con cerradura de la derecha. Avanza y cuando llegues a un lugar donde podrás girar y ayudarte a subir, a tu derecha verás unas piedras azules. La segunda esconde un melón y la cuarta al segundo corazón.



NIVEL 4

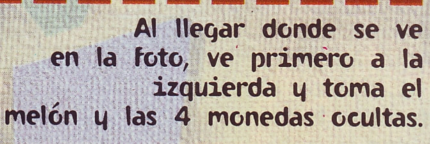


Entra en la puerta que está a la izquierda del sitio donde comienzas, para tomar 60 monedas y un melón. El primer warp está aquí también. Usa al dragón ubicado a la derecha del inicio para llegar a la segunda sección.

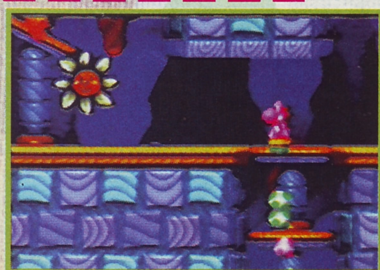


Avanza por la segunda sección del nivel, cuidándote de la lava que sale de los tubos. Al alcanzar el punto donde 2 plataformas azules suben y bajan [cerca de 2 piedras azules] úsalas para subir con cuidado y no ser sorprendido por la lava.

Arriba y a la derecha hay un hoyo que te conduce al primer corazón y que es parte del camino. Al ir cayendo, prepárate para romper la piedra azul y tomar el corazón rápido, pues por el camino de arriba pasa lava.

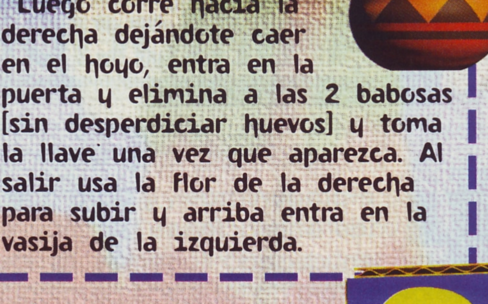


Al llegar donde se ve en la foto, ve primero a la izquierda y toma el melón y las 4 monedas ocultas.







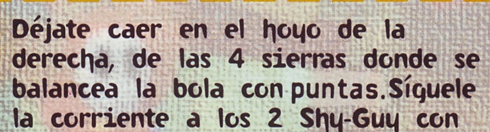


Luego corre hacia la derecha dejándote caer en el hoyo, entra en la puerta y elimina a las 2 babosas [sin desperdiciar huevos] y toma la llave una vez que aparezca. Al salir usa la flor de la derecha para subir y arriba entra en la vasija de la izquierda.



De regreso a la tercera sección, si vas hacia la derecha encuentras un melón, después de la sierra de la foto.

En la tercera sección, entra en el tubo azul que encuentras a la izquierda. Aquí necesitas juntar todas las cajas de la parte de abajo por parejas, para obtener melones. A la derecha de las puntas junto al bloque verde está el segundo corazón. Para tomarlo hay que sacrificar un poco de energía. Utiliza el tercer warp para salir de aquí.

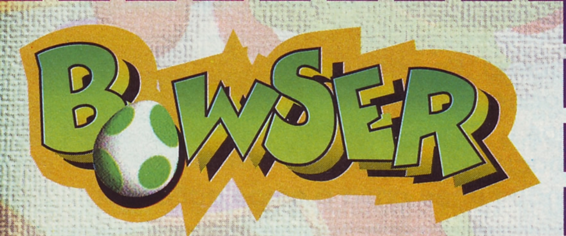


Déjate caer en el hoyo de la derecha, de las 4 sierras donde se balancea la bola con puntas. Síguele la corriente a los 2 Shy-Guy con los mecheros y al llegar al final del camino, espera a que los apaguen.. Utiliza el cuarto warp para entrar en la puerta con cerradura.





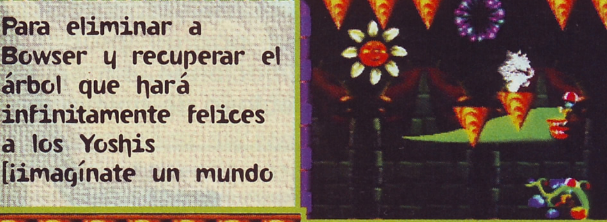




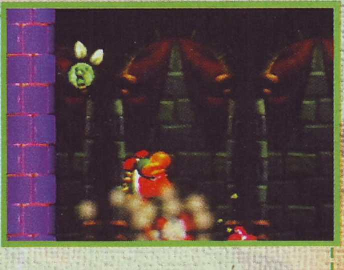
La llave abre la puerta junto al primer warp. El tercer corazón está aquí y sale cuando eliminas a los tipos de arriba de Poochy.

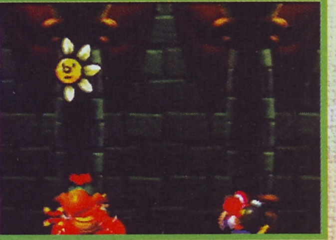


Para eliminar a Bowser y recuperar el árbol que hará infinitamente felices a los Yoshis [imagínate un mundo sin Yoshis felices!], debes arrojar 3 huevos al techo para tirar las puntas y le peguen a Bowser.



Los fantasmas que monta Bowser, te van a estorbar. Después, toma 3 bombas y arrójalas horizontalmente por si no le pegan a Bowser a la primera, lo hagan de rebote. En cualquier momento te puede servir lo que gustes del árbol de la felicidad, para recuperar energía.





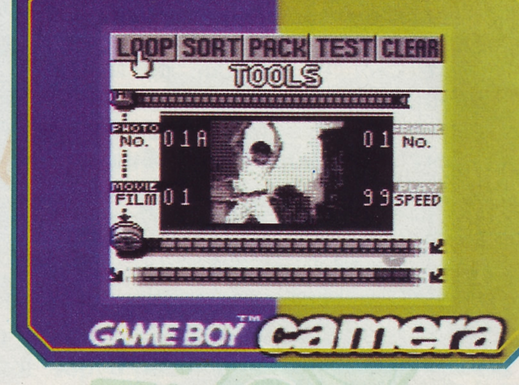
tips de Animaciones



Te preguntarás ¿y para qué queremos las animaciones?... muy simple, de vez en cuando tenemos la idea de hacer una película y no tenemos para comprarnos una cámara de video o tu papá no te la presta con el pretexto de: "La vas a romper y ya sabes que es muy cara (siempre enfatizando el costo)". Con tu Game Boy Camera podrás evitar este pequeño inconveniente y si te gusta dibujar es algo muy útil. ¡Ah! no te preocupes por la duración de tu animación, con la ayuda de tu Super Game Boy la podrás alargar y guardar en video.



Esto de hacer animaciones es realmente fácil, sólo debes tener paciencia y muchas ganas de hacerlo. Como sabes, todas las animaciones se forman con varias imágenes llamadas cuadros que al correrse en secuencia te dan movimiento.



La Game Boy Camera tiene varias opciones que te ayudarán a animar. En el directorio de Tools (herramientas), encontrarás Loop, Sort, Pack, Test, Clear. Te las explicaremos una por una, para que no tengas dudas y tengas una idea más clara de cómo pueden ayudarte en tu animación.

Loop

(Repetición sucesiva de una secuencia). Con esta opción podrás hacer pequeños Loops dentro de la secuencia normal de la animación indicando el número de veces que quieres que se repita, esto sirve mucho sobre todo cuando vas a hacer una animación un poco más larga y con pocas fotos.

Pack



(Paquete). Es para separar todos los espacios vacíos y quitarlos de tu animación. Muy bueno cuando tienes prisa o estás editando.

Test

Aquí podrás probar tus animaciones, sin salir del directorio de animación.

Sort

(Clasificar). Sirve para seleccionar todas las fotos del álbum A. Esto es para evitar la flojera de poner las fotos una por una. Tiene dos tipos el normal (que es en orden) o random (al azar).



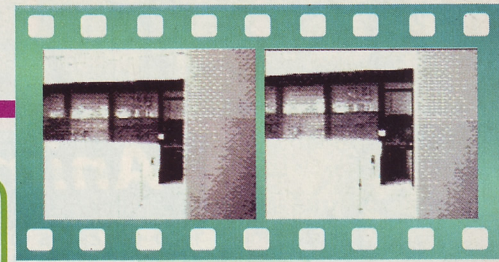
Clear



(Limpiar). Es el botón de destrucción de animaciones.

Ya con este antecedente podrás hacer más rápido tus animaciones.

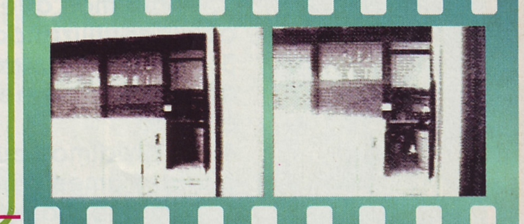
Para poder animar, debes planear el movimiento de tu animación, desde cómo se va a mover tu personaje u objeto, hasta el movimiento de la cámara conforme a tu animación.
Y te lo explicaremos exactamente igual que como lo planeamos nosotros para nuestras animaciones.

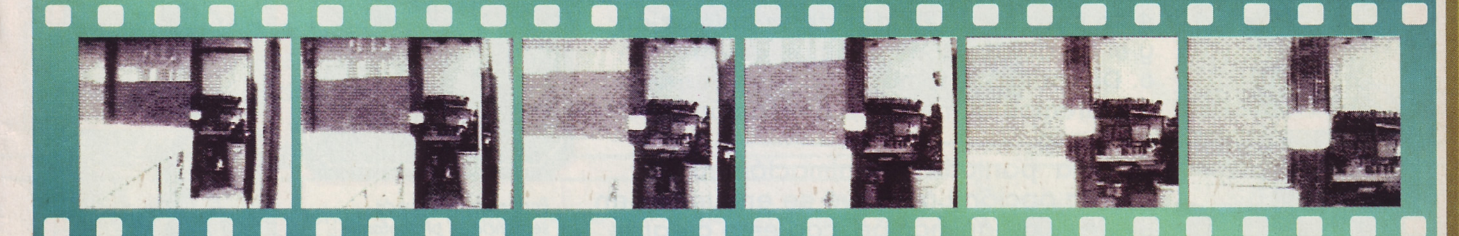


Animación 1

Para que esta animación funcionara, tuvimos que caminar con nuestra cámara e ir apuntándola a un punto de referencia, se ve fácil.... ¡Lo es!

1. Pusimos el blanco al cual le apuntaremos nuestra cámara.
2. Hicimos nuestro soporte con una escoba.
3. Ya con esto, nos fuimos tomando fotos paso a paso.
4. Con toda la secuencia terminada, la armamos en el menú de animación y colocamos la velocidad.







Para que vean que no hacemos nuestras animaciones con aparatos inconseguibles, aquí tenemos nuestro Jawa y el aparato de rotación patentado por Tupper (en realidad un frutero), pero sirve para nuestros propósitos).

Animación 2

1.- Elegimos a nuestro conejillo de indias, Un Jawa de peluche.
2.- Planeamos cuál sería nuestra animación y por decisión unánime (o como quien dice porque así se nos ocurrió) decidimos hacer rotar al Jawa.
3.- Pensamos que no era necesario mover la cámara para esta animación.
4.-Dividimos el movimiento del Jawa en 12 frames, estos frames forman una rotación completa.
5.-Tomamos las fotos cuadro por cuadro.
6.-Después de verificar unas cuantas veces nuestros frames, pasamos al menú de animación y armamos las fotos en una secuencia.
7.-Ya con una secuencia determinada, especificamos la velocidad y taaaa ¡tan! Ya tenemos nuestra animación, algo simple, pero se ve bien. Ahora, esto te puede dar la pauta para realizar cosas más complejas.



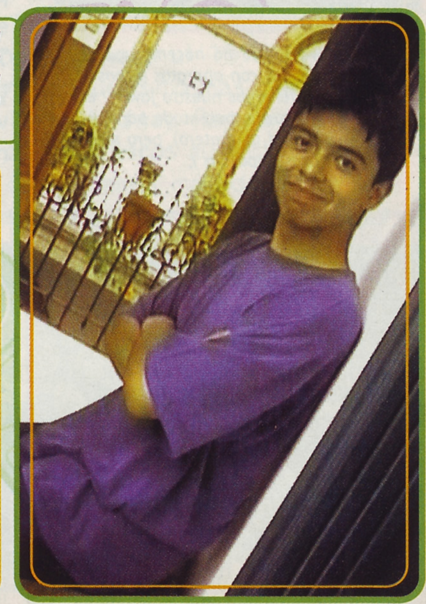
Animación 3

1. Ya elegimos a maderín.
2. Pensamos que lo ideal era hacerlo caminar utilizando la opción de Loop.
3. Para esta animación, al igual que la anterior, no es necesario mover la cámara.
4. Le dividimos sus movimientos en cuatro frames (cuadros).
5. Tomamos las fotos y verificamos cada frame con respecto al anterior, esto para ver la fluidez de la animación y si no queda, los tomamos de nuevo.
6. Después de tomar toda la secuencia, pasaremos al menú de animación para animarlo.
7. En la pantalla de animación utilizamos la opción Loop que se encuentra en el menú de animación; con este crearás sub-loops, con los cuales podrás hacer más larga tu animación.
8. Para hacer los sub-loops tendrás que tomar un movimiento el cual tenga un principio y final en el mismo punto y repetirlo el número de veces que quieras.
9. Después de verificarlo unas cuantas veces, tendrás tu animación.

Para nuestra segunda secuencia, te presentamos a maderín estrella de esta animación.

Animación 4

Daniel se propuso como voluntario para nuestra tercera animación, pero a diferencia de la anterior, ahora hicimos sufrir a nuestra víctima... perdón voluntario, con una sección de puras poses.

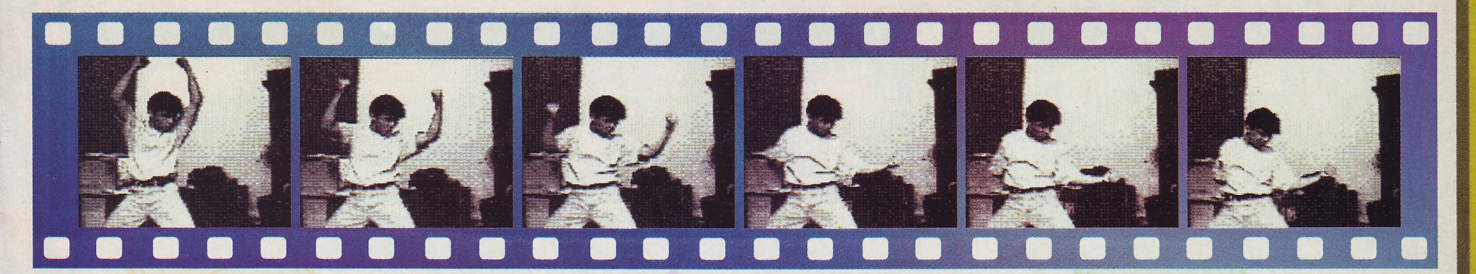


La única diferencia con las anteriores, es que la persona que posa debe hacerlo por momentos un poco prolongados.

Con nuestro conejillo de indias dispuesto a posar, nos pusimos de acuerdo en el movimiento que se haría: Un Hadoken.

Empezamos con la pose de arranque tipo Akuma y después de unas cuantas fotos y veinte minutos sin moverse del mismo lugar, vimos la necesidad de hacer el movimiento de corrido, pero con unos pequeños intervalos para tomar las fotos.

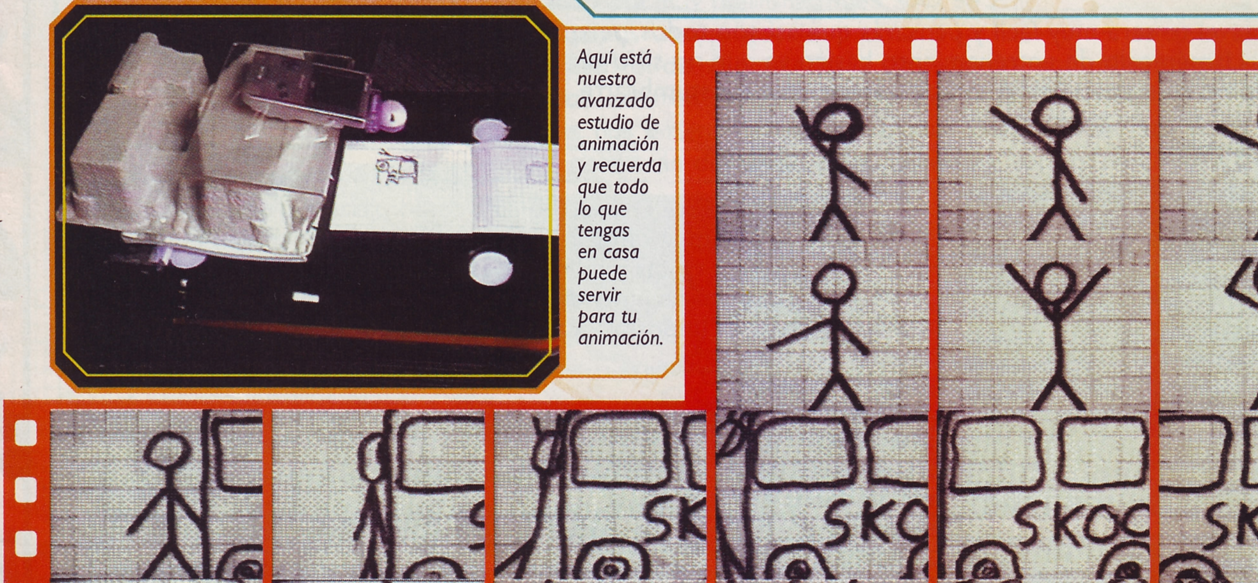
Creemos que sí nos funcionó, aquí está la secuencia, esperamos que te guste.





Animación 5

Creo que todo mundo esperaba animaciones dibujadas como las hacen en la TV, pues disculpa por la tardanza, aquí están.



Aquí está nuestro avanzado estudio de animación y recuerda que todo lo que tengas en casa puede servir para tu animación.

Lo primero que hicimos fue dibujar nuestra secuencia en papel, literalmente a la antigua. Ya con la secuencia hecha, creamos nuestro estudio de animación y tomamos foto por foto de ésta, creemos que de todas las animaciones que hicimos esta es la más fácil pero en la que más te vas a tardar.
Se nos olvidaba la explicación de cómo haces la secuencia en papel, para esto te recomendamos que utilices un block cuadriculado, para que te sea más fácil tener continuidad. Respecto a la alineación de los cuadros, te sugerimos verificarlos al mismo tiempo que los vas dibujando.

Te recomendamos guardar las animaciones en video. De hecho esto sirve para hacer animaciones un poco más complejas, editando así varios segmentos de animaciones y hacerlas más largas. Como siempre, todo es cuestión de creatividad para trabajar.

MISSION: IMPOSSIBLE

Jim, tu misión si decides aceptarla, es acabar todas las misiones de este juego, como de costumbre si tú o uno de tus compañeros es capturado, Club Nintendo no se hará responsable y desconocerá toda acción tuya... este mensaje no se podrá auto destruir, ya sabes... bajo presupuesto, ¡suerte!



Con algo de variantes pero es así es como empieza una nueva misión para nuestros amigos de Misión Imposible. En este gran título podrás realizar misiones en las cuales no es necesario deshacerse de todos los enemigos, sino pasar desapercibido, algo que no habían hecho en ningún juego antes (un toque muy particular de las series y película) y que supieron retomar de forma suprema la gente de Ocean e Infogrames.

Cada misión se divide en escenas, son pocas misiones pero muchas escenas con un gran grado de dificultad y de duración considerable.

El primer nivel te será muy fácil y pensarás que así son todos, pero no, no lo son. Llamémoslo de entrenamiento básico ya que no sólo te muestra cómo se maneja Ethan, también te ayuda a acostumbrarte al control y al tipo de misiones.

Misiones

Este artículo te dirá cómo pasar los niveles de forma muy simplificada para que no llenemos las páginas de tantas explicaciones que te podrían marear, pero las recomendaciones son para que las uses en modo Imposible, ya que en Posible no es Misión Imposible.

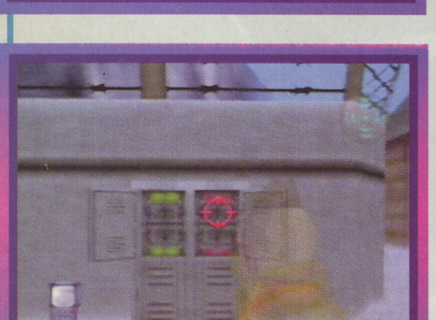


Ice Hit

Lundkwist Base: En la primera misión debes encontrar a un general, tomar su identidad, destruir un generador eléctrico y dar una orden que se encuentra en la oficina del general, a Boris.

Con esto podrás pasar Lundkwist.

Recuerda que es mejor que no te vean.



Recover Noc list

Y empezamos con misiones de larga duración, en la embajada tendrás que hablar con el cantinero, él te dará la copa y el Nausea Powder (un purgante), luego ir con tu contacto que se encuentra en la entrada para que te dé el Facemaker, deshacerte de un molesto espía en los baños, poner los Smoke Generators (generadores de humo) en las ventilaciones (sin que te vea el guardia, sólo puedes poner 5 de estos Smoke Generators en el piso principal y después de haber logrado ciertos objetivos, podrás poner el último), quitarle a un invitado el Score (partituras) para dárselas al pianista, darle el purgante al embajador y alcanzarlo en el baño para tomar su identidad y pasar desapercibido, para salir por el elevador (no sin antes poner la última Smoke Bomb).



Embassy Function

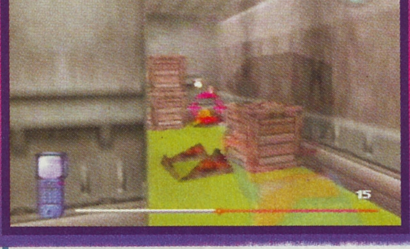
Subpen: Ya en la base de submarinos, tendrás que encontrar las Magnetic Bomb (bombas magnéticas) que se encuentran en una bodega (la única en este nivel), se la tienes que pasar a tu compañero que se encuentra a algunos pasos de donde te dejó el camión al principio, una vez hecho esto tendrás que dejar un regalito explosivo en el Gunboat (aquí llamado bote torpedo) y alcanzar a tus compañeros en el bote inflable.



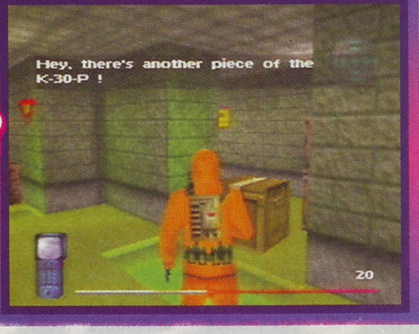








Embassy Warehouse





A diferencia de la anterior esta escena es de pura acción y tendrás que correr muy rápido porque los gases tóxicos te podrán eliminar si es que no encuentras los antídotos y el Chemical Protection Suit (traje de protección química). Ya con el traje debes buscar cinco satélites espía K-30-p y la llave con la cual podrás salir, por cierto la obtienes de un enemigo.

Security Hallway

Aquí lo difícil no es conseguir artículos para pasar la misión, lo complicado es pasar el piso con trampas, pero con la ayuda de Cadice, te será más fácil.



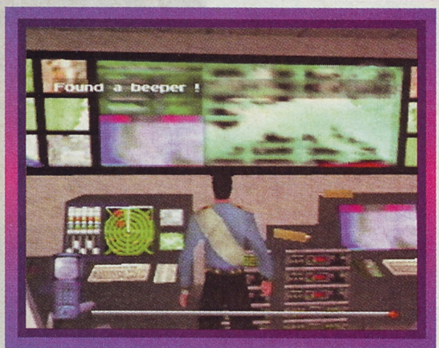


K.G.B. HQ

Dentro de la base K.G.B. tendrás que encontrar a Barnes para que te dé información y pasar a la sala de transmisiones por el beeper, ve cerca de la bodega y tira el beeper (para que llame la atención del guardia), para que puedas entrar a la bodega por el Facemaker Cartridge (cartucho). Ya que tengas esto, ve por el video Freezer que está al lado de la celda de Candice pero sin que te vea el agente de la K.G.B. Ve a la oficina del Security Head (jefe de seguridad) y después de hablar con él, tendrás que golpearlo, toma la Dardgun y presiona el botón que se encuentra atrás del cuadro (para sacar el botón tienes que presionar el switch que está en el librero ubicado debajo del cuadro), presiona el botón y te abrirá el cuarto de vigilancia, ahí encontrarás una Passcard. En las videocaseteras tendrás que poner el Video Freezer y tomar la identidad del Security Head, regresa a la oficina del Security Head y usa el Facemaker; regresa al cuarto de comunicaciones para que te den la Transfer Order (orden de transferencia) y cuando la entregues al guardia de la K.G.B. podrás sacar a Candice de la celda.







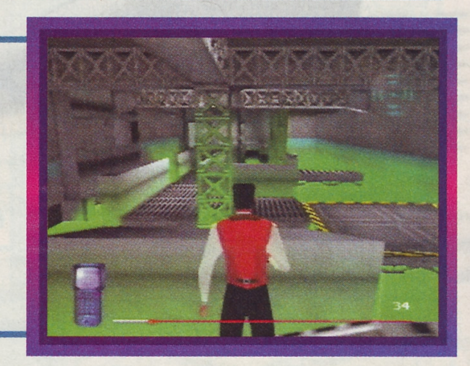




Sewage Control

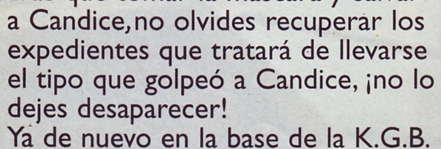


Trata de pasar rápido por todos los switches, ya que sino lo haces, Candice se mareará sin descuidar su seguridad y así no podrá sacar la lista de la computadora.



Escape

Tendrás que pasar de nuevo por los corredores de la muerte, pero esta vez el piso sólo activará las metralletas que están en el techo y para desactivarlas momentáneamente tienes que darle un tiro. Además tendrás que tomar la máscara y salvar a Candice, no olvides recuperar los expedientes que tratará de llevarse el tipo que golpeó a Candice, ¡no lo dejes desaparecer!



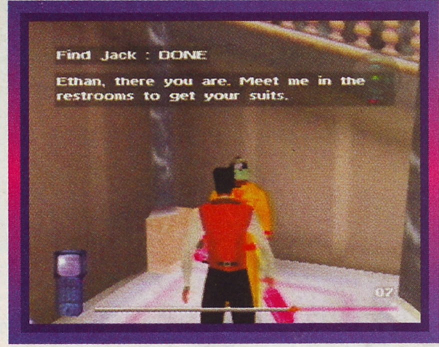
Ya de nuevo en la base de la K.G.B. tendrás que quitar el video Freezer, ponerte la máscara de Golytsine, destruir todas las cámaras, tomar las llaves que se encuentran en la sala de comunicaciones y salir por la puerta que está humeando.



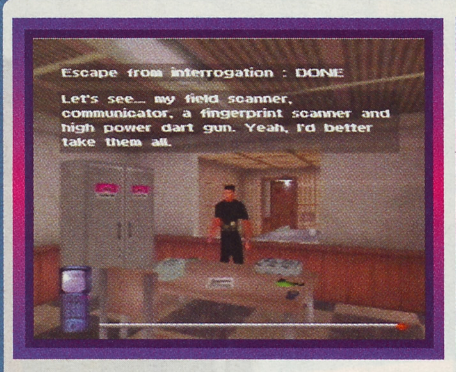
Fire Alarm

Debes llevar a Candice al elevador, después encontrar a Jack que está a un lado de las escaleras, alcanzarlo en los baños para ponerte el traje de bombero e ir con Candice para darle uno y así escapar sin que nadie se dé cuenta, te recordamos que si te ve un guardia, toda tu misión se va a la basura.





Después de que nadie te cree que eres la octava maravilla y que eres el único sobreviviente de la misión. Te meten al bote porque creen que eres el Señor de los Cielos... ¡No... no es cierto! Max's Mole (el topo de Max) y tendrás que escapar con tu destreza y la ayuda de Candice.





Escape From CIA

Interrogation Room
Activa el switch y espera la llamada por el interphone, pon la goma explosiva en la ventana. Al salir de la ventana encontrarás todos tus aparatos, ya con esto tendrás que pasar por seguridad y tomar las huellas con el Finger Scanner (escaneador de huellas) a los guardias para pasar los retenes y para que no actives las alarmas de cámara, usa la lata de pintura que se encuentra atrás de las cajas cerca de las primeras. Sólo hay una puerta que no puedes abrir y es la de la salida, intimida al Sergent (sargento) y síguelo hasta que abra la puerta, ya con la puerta abierta le puedes hacer lo que quieras, llega a la enfermería sin arma en mano y pídele a la doctora que se encuentra en la entrada que te dé el antídoto, después cuando nadie te vea, presiona el gran botón rojo que se encuentra en la cama cerca de la entrada, con esta distracción podrás salir por la ventana.



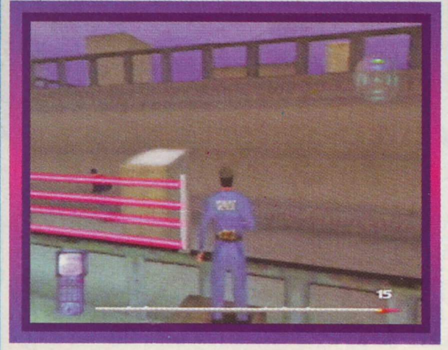


CIA Rooftop

Para sabotear las luces del Heliport (helipuerto) sube sobre la primera caseta y apaga el generador de la Derecha para que no te electrocutes y después el de la Izquierda (éste apagará las luces). El Bag of Equipement lo vas a encontrar en la cima del edificio en la caseta, dentro de ésta cámbiate y sin arma en mano ve a la puerta que da al helipuerto y ahora ya podrás entrar. Primero conecta la luz del helipuerto, una vez que haya aterrizado el helicóptero instala el EMS en la caja de fusibles que está cerca del helicóptero y después ve del lado contrario del transformador (donde arreglaste la luz) y tranquiliza al guardia que se encuentra cerca de la puerta; éste traerá la llave de acceso, entra y tranquiliza al



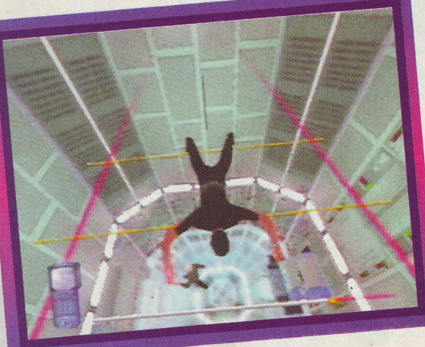




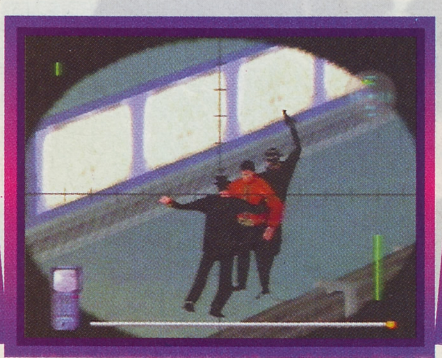
otro guardia que está cerca de la puerta y no olvides llevar las Digitcards. Sube por las cajas que están escalonadas usando los Infrared Glasses, con ellos podrás ver los lásers, pegado a éstos usa el reflector para que los desvíes. Dentro de la zona de alta seguridad tendrás que poner la cámara en la parte alta de las cajas que están cerca de la caseta y retirarte para que algún guardia entre o salga, cuando tengas el código, entra a la caseta y cuando estés arriba entra en la última puerta.



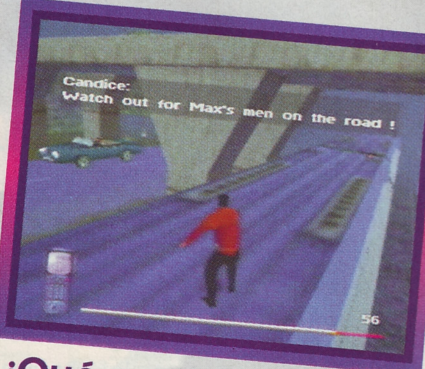
A continuación te mostramos algunas fotos como pequeño avance de lo que te espera más adelante ¡suerte!...Y no te rindas.



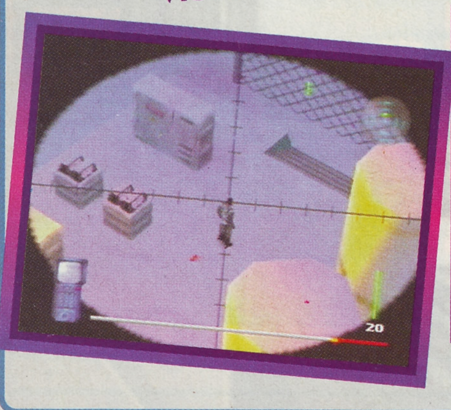
¿Dónde lo habremos visto antes?

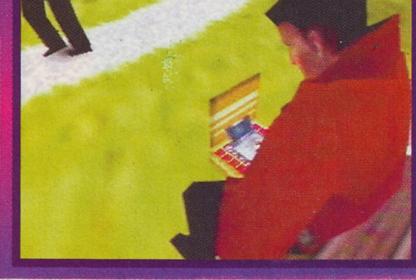


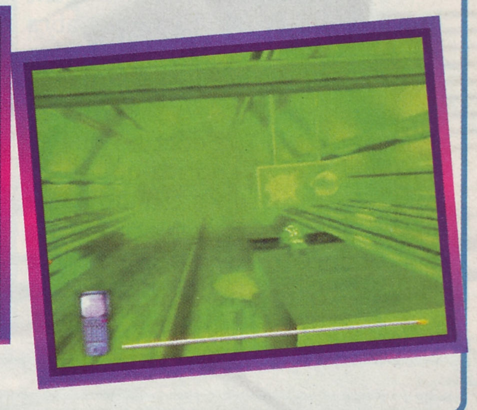
¡Cuidado!



¡Qué no huya Phelps!

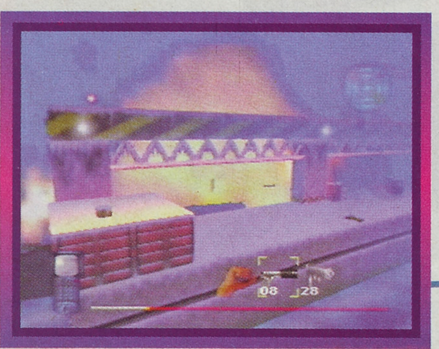


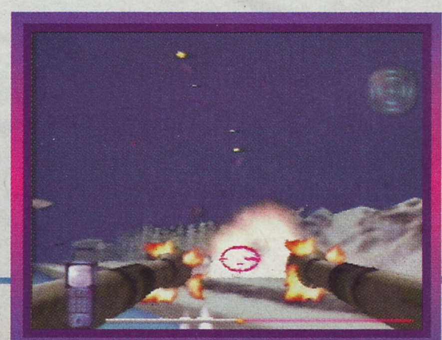




¿Más misiones?

Como te habrás dado cuenta, en este título no sólo se trata de eliminar a los enemigos, también tienes mucha aventura y si eres fan de la serie original o de la película, te fascinarán los detalles que le han puesto (como la forma de juego entre otras cosas), sobre todo porque te obligará a investigar lo que debes hacer para pasar los niveles. Esperamos que lo disfrutes como nosotros, es 100% recomendable para la gente que gusta de títulos como Golden Eye, Turok y otros de primera persona, esperamos que Ocean e Infogrames hagan otro juego igual o la segunda parte, pero eso si igual de bueno.







¿Realmente va a seguir la sección de Mariados?

El Editor

Sí señor Editor, esta sección es una de las que más nos han pedido en las cartas. Como se podrá dar cuenta en los últimos números del viejo formato, tratamos de reincorporarla pero con el formato clásico. Ahora vamos a hacer esta sección de una forma más concreta, para así tratar de responder más dudas en un espacio óptimo. Muchas veces encontrará respuestas que no requieren fotos y otras veces las incluiremos de diferentes maneras. Así que como podrá ver, sí hay cambio en esta sección.

¿Cómo debo escribir a la sección de Mariados?

Lector confundido

Realmente no hay una forma estricta a la que alguien deba apegarse para escribir a esta sección. Sin embargo hay cosas que sí te queremos pedir por favor, cuando quieras enviar alguna duda a Mariados:

* Trata de ser muy específico en tu pregunta. Aunque en éste y otros ejemplos verás que respondemos a una pregunta muy simple, sabemos que no todas la dudas pueden ser explicadas de esa forma.
* Definitivamente no está descartado el hecho de contestar 2 o más dudas en una carta, pero por lo mismo trata de ser específico, como lo pedimos en el punto anterior.
* Si tiene dudas de varios juegos y las envían en una misma carta, traten de especificar y separar a qué juego pertenece cada una de estas preguntas. Esto te lo agradecerá infinitamente Ryo, quien se encarga de capturar las cartas para tener una mejor base de datos con las preguntas.

¿Habrá una sección donde mandar mis récords?

Ryo

Dependerá del material que recibamos sobre este tema, pero si quieres enviarnos tus récords:
* Si mandas un video, acompáñalo de una carta donde estén anotados los tiempos.
* En caso de mandar fotografías, anota atrás los tiempos y tus datos:
* Tu nombre.
* Nombre del juego.
* Pista.
* Tiempo.

En caso de no cumplir con estos requisitos nos será muy difícil incluirte. Esto lo hacemos debido a que sería una sección un poco complicada y nos quitaría algo de tiempo el estar buscando en diferentes partes el contenido de los mismos. Así que si no quieres que nuestra revista se atrase, ayúdanos a agilizar este trabajo para tener todo a tiempo y puedan salir tus récords con los datos publicados correctamente.

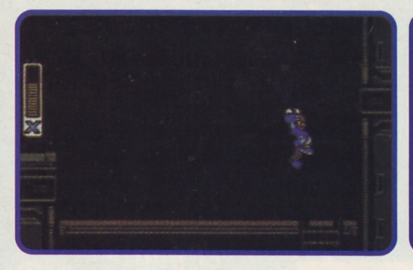
¿Qué diferencia hay entre los títulos "Previo", "A Fondo" y "Tips" en los análisis de los juegos?

Lector todavía más confundido

Básicamente la sección de "Previo" se hace para informar un poco sobre un título que saldrá a futuro. En esta sección no verás cosas muy complejas ni elaboradas del contenido del juego, pues sólo se trata de un adelanto del mismo. Sobre la sección "A Fondo", obviamente es más concreta con mucha más información que la anterior. La intención de separar estas secciones es para que sepas que cuando se trate de "Previos" son noticias frescas porque acaba de ser anunciado el juego, por la poca información que los licenciatarios nos dan o porque pudimos jugar por poco tiempo el título. La otra sección será más en base a productos finales (Eproms o juegos a la venta). Los Tips obviamente tratan de lo mismo que teníamos anteriormente, las estrategias y trucos, o la manera más fácil de acabarlo.

¿Cómo agarro el corazón y el Sub-Tanque de energía en la escena de Spark Mandril en **Mega Man X**?

El pobre Ace



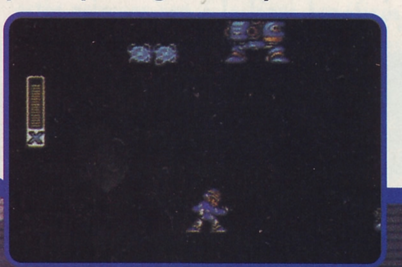


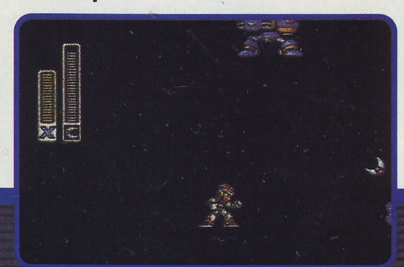
Estos ítems son fáciles de obtener; el corazón lo encuentras subiendo por esta pared usando el Dash. Para tomar el Sub-Tanque fácil-





mente, elimina primero a Storm Eagle para que la escena de Spark Mandril quede destruida y después a Boomer Kuwanger, ahora entra en la escena de Spark Mandril y avanza a la derecha por abajo (donde se apaga la luz), hasta que encuentres el Sub-Tanque. Utiliza el poder de Boomer, pero saltando, para que regrese trayéndote el Sub-Tanque.



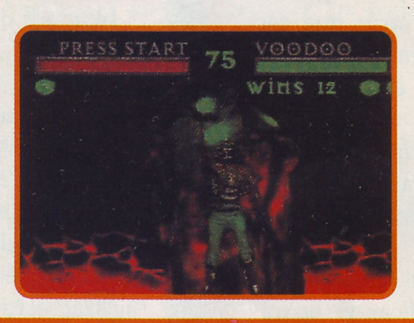


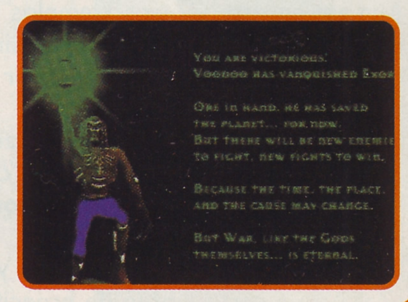


¿Por qué al terminar el juego **War Gods** sale el mismo final con todos los personajes, hay un truco para tener un final diferente?

Agente Spot

Te tenemos dos noticias: La primera... hiciste romper nuestro voto de no jugar este cartucho otra vez. La otra, ya lo revisamos bien y el grandioso final que tiene este juego no cambia en lo absoluto en ningún nivel de dificultad ni con ningún personaje. Y para acabar, no hay truco conocido para tener otro final.

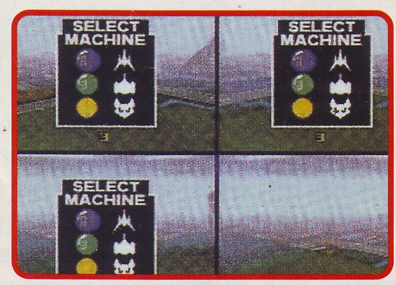


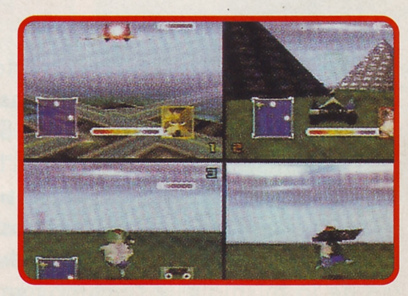


¿Cuál es el código de **Star Fox 64** para hacer que en modo de VS salgan Fox y sus amigos en los tanques o corriendo?

Agente Axy

Pues para poder seleccionar los Tanques, deberás ganar la medalla en Venom tomando la ruta difícil; y por otra parte, si deseas competir con tus amigos usando a los personajes principales sin ningún tipo de vehículo, antes deberás sacar la medalla en Venom de la misma forma en la que sacas al tanque (o sea, por la ruta menos fácil) sólo que en la dificultad Extra. Esperamos que esto te sea de gran utilidad para vencer a tus adversarios querido Agente Axy...¿Quééé...Axy?





PAGINA MUNDO NINTENDO

GENTILEZA CLUB Nintendo

Esta fórmula te dejará pegado en la pared.



Ahora, al comprar el juego F-1 World Grand Prix de Nintendo 64, no sólo podrás tomar las curvas a toda velocidad, disfrutar de las 17 pistas de todo el mundo y sobrepasar a todos los competidores, también tendrás un espectacular poster de regalo. Pégalo en tu puerta, en las paredes, en el techo, donde tú quieras. Ya lo sabes, acelera a fondo hasta los locales de venta y llévate tu F-1 World Grand Prix con un poster GRATIS ¡¡y cuéntale a tus amigos!!

MUNDO Nintendo

Ganar está en tus manos.

Con el nuevo control V3 Steering Wheel, de Nintendo 64, siente toda la velocidad y emoción de los juegos de carreras en tus manos. El volante tiene un giro de 300°, posee diferentes tipos de altura para un manejo más fácil y cómodo, igual que un auto real. Así, en las curvas no tocarás el freno y podrás acelerar a fondo en todas las rectas.

Este control es compatible para todos los juegos de carrera Nintendo 64. ¡¡Búscalo en todas las tiendas!!

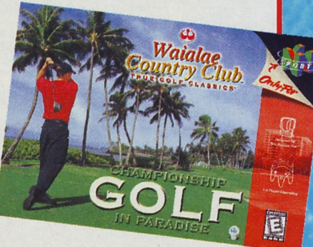


Dos juegos de un tiro.



Nintendo te sorprende por partida doble con estos super lanzamientos, sólo para ti. Uno es Bomberman, un entretenido juego de aventuras donde pasarás por muchos niveles, viajarás en aerodeslizadores y jets, usarás un casco a propulsión y lanzarás bombas a todos tus enemigos.

El otro es Golf para Nintendo 64, un juego para disfrutar de un gran partido de golf en la paradisíaca isla de Hawai. Controla hasta el más mínimo detalle; los palos, la ubicación de partida, la postura de lanzamiento, la sincronización del movimiento y el impacto de la pelota, todo con el poder de Nintendo 64.



Mario te aconseja.

- Come hartas frutas y verduras.
- Evita alimentarte de muchas frituras.
- Toma mucho líquido durante todo el día, sobre todo agua.
- Trata de no comer a deshoras.
- Toma siempre un buen desayuno, ojalá con leche y cereales.
- No olvides lavarte las manos antes de comer.
- Después de cada comida, cepíllate bien los dientes.

ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO.

Pon aquí tus datos:

Nombres ____

Apellidos ____

Fecha de Cumpleaños

Día ___ Mes ___ Año ___

Sexo M ☐ F ☐

Teléfono ____

Código Postal ____

Dirección ____

Comuna ____ Ciudad ____

Colegio ____

Curso ____

¿Qué Videojuegos tienes?

☐ Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64

☐ Ninguno ☐ PC Otro ¿Cuál? ____

¿En qué tiendas compras habitualmente Juegos de Video?

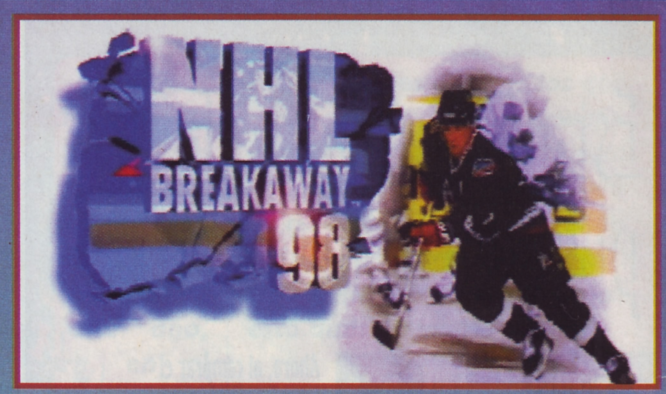
____

¿Cuántos Juegos de Video tienes? ___

¿Cuáles? ____

Envía este cupón a la casilla 13510 Correo 21, Cerrillos, Santiago o al Fax 244 2338.



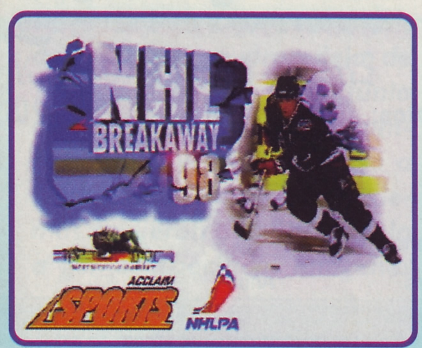








Entra a la opción de **Team Rosters**, ve a **Create Player** y crea un nuevo jugador y como **First Name** introduce **Jim**, en **Last Name** pon **Jung** y ¡listo!, tus atributos se elevan al máximo y ya después le puedes hacer los cambios que se te ocurran, si quieres, hasta el mismo nombre.



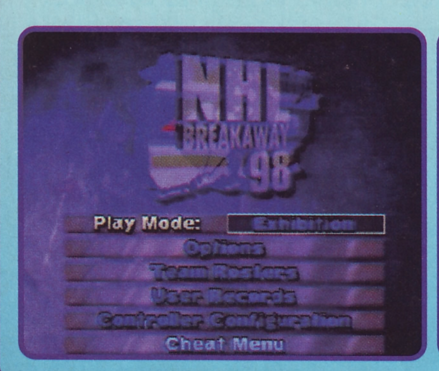
En la pantalla del título ejecuta la siguiente secuencia:



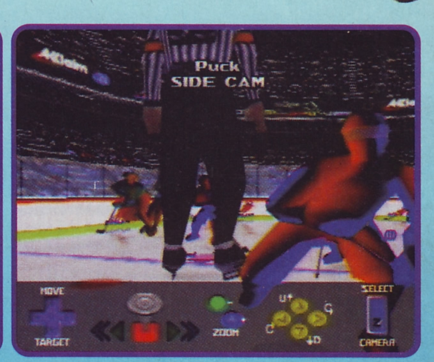





Si lo haces bien, al entrar al menú principal ya estarán disponible la pantalla **CHEATS** donde tienes varias opciones como Player Type (Ice, Fire, Chombono, U, Bonjim, Fish, SB, Special 1 y 2) para cada uno de los equipos, así podrás cambiar la apariencia de los jugadores. Y también estará disponible Player Size (Tall, Fat, Big, Huge, Tiny, Small) para los dos equipos y para el Referee. Con esto cambias el tamaño, Sound Test y más.







C·L·U·B

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA

The ocarine of time

CLUB Nintendo® RESPONDE

¿Por qué no me resultan los FAN FATALITY ni los SPIKE FATALITY, del gran juego Mortal Kombat 4?, ¿Se necesita algo especial o qué?, ya que no me ha salido ninguno de ellos.

VICENTE PEREZ RIVAS
Chile

La respuesta a tu duda es muy fácil de responder, y gracias a mi, ya no tendrás que buscar más la solución. Para poder ejecutar estos Fatalities, debes estar (o haber seleccionado previamente) las escenas correspondientes. Es decir, para ejecutar el FAN FATALITY, debes estar en la escena donde está el ventilador (The Prision) y ejecutarlo pegado al oponente. Y para ejecutar el SPIKE FATALITY, debes elegir la escena donde pelea Goro (Goro's Lair). También debes ejecutar este Fatality pegado al oponente. No te diré cuáles son, para que tú mismo los veas y los puedas disfrutar.

Ryo

El otro día ví en Internet, fotos del nuevo Super Nintendo, el cual me pareció muy bonito, pero, ¿cuándo lo van a anunciar en su revista?
¿Qué ventajas tiene con respecto al antiguo?.

FRANCISCO PEREZ OYARZUN
Chile

Veo que eres uno de los lectores que no leen completa la revista, sino que sólo lo que les interesa leer, ya que el anuncio del nuevo Super Nintendo se hizo hace bastante tiempo atrás y además se explicó que esta nueva versión de la gran consola de 16 bits, era sólo externa (o sea su tamaño), pues los componentes para activar los juegos son los mismos (algunos se eliminaron para ahorrar espacio, pero esto no quiere decir que funcione incorrectamente). Además, todos los juegos disponibles para el "viejo" Super Nintendo, los podrás utilizar en esta nueva consola sin ningún problema.

Ryo

Un día estaba jugando Mortal Kombat Trilogy y mirando las opciones ví un signo de interrogación (no el verde, sino uno azul) y quisiera saber cómo me salió.
¿Existe algún truco para obtenerlo?.

JORGE ORTIZ A.
Argentina

Mortal Kombat Trilogy es un muy buen juego para el Nintendo 64 y como tal, debe tener ciertos trucos y códigos que lo hacen más interesante y lo que tú viste (o hiciste sin saberlo), es activar el signo azul, que es un menú oculto de opciones nuevas. Para poder activarlo, debes ejecutar la siguiente secuencia, en la pantalla donde observas la historia del juego: C-abajo, B, A. Si lo hiciste bien, escucharás a Shao Kahn decir "Outstanding". Una vez dentro, podrás activar o desactivar la sangre, correr sin límite, más sangre, selección de nivel y los personajes ocultos: Smoke y Khameleon.

Ryo

Hola amigos de Club Nintendo los felicito por su excelente e insuperable revista. Quiero que por favor me digan todos los trucos que sepan de "Marvel Super Heroes vs Street Fighter". Especialmente cómo jugar con los personajes ocultos.

FERNANDO VARAS C.
Chile

A ver, lo que nos pides es una tarea bastante larga (son varios trucos), pero no por ello imposible, así que a continuación te detallo cómo sacar a los personajes secretos de este entretenido juego de Capcom: Devil Sakura: Mantén presionado Start sobre Hulk y presiona derecha por 5 segundos, luego presiona juntos los combos débil y fuerte. Mega Zangief: Mantén Start sobre Blackheart y presiona izquierda por 5 segundos, luego presiona los combo débil y fuerte. Shadow Charlie: Mantén Start sobre Dhalsim y presiona arriba por 5 segundos, luego presiona los combos débil y fuerte. Mephisto: Mantén Start sobre Omega Red y presiona abajo por 5 segundos, luego presiona los combos débil y fuerte. US Agent: Mantén Start sobre Vega y presiona arriba por 5 segundos, luego presiona los combos débil y fuerte. Silver Spiderman: Mantén Start sobre Ryu y presiona abajo por 5 segundos, luego presiona los combos débil y fuerte. Si en vez de presionar combos usas patadas, los trajes cambiarán.

Ace

Me podrían decir los passwords para el juego "Magic Boy" de SNES.

CRISTIAN TOLEDO
Chile

Vaya amigo, tuve que desempolvar muchos archivos para encontrar los passwords que querías así que aquí van: Wet World 1: LKLK LKLK; Future Zone 1: FTBC FTBC; Wet World 2: SQTH SQTH; Future Zone 2: JLNM RQDB; Pastic Zone 1: GGGG HHHH; Sand Land 2: JLKD JLKD y por último: Plastic Zone 2: RPBC CBPR.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

CHOPPER ATTACK

FLYING DRAGON

DUALHEROES

WETRIX

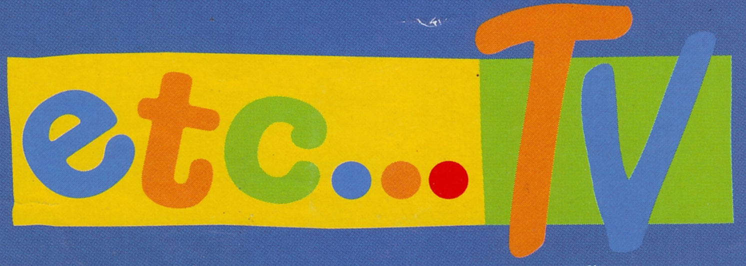


Y ADEMAS DE LAS SECCIONES DE SIEMPRE, GRANDES CAMBIOS Y NOVEDADES.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES



Al cumplir 2 años pensamos que cuando seamos grandes... seguiremos haciendo lo mismo





2 AÑOS EN SINTONIA CON LOS NIÑOS

Metrópolis Intercom

EN ESTE BOSQUE NO ESTÁ LA CAPERUCITA...

BANJO-KAZOOIE

(NI EL LOBO TAMPOCO)

BANJO-KAZOOIE
JUNTOS SON DINAMITA...PERO DE LA BUENA.

LOS DOS CUIDAN EL BOSQUE Y A TODOS LOS ANIMALES QUE VIVEN EN ÉL. UN OSO PODEROSO Y UN PÁJARO EN OTRA; MANÉJALOS, USA TODAS SUS HABILIDADES EN DISTINTOS Y SELVÁTICOS ESCENARIOS; NUEVAS ETAPAS, TRAEN NUEVAS MÚSICAS Y AVENTURAS QUE CRECEN MÁS Y MÁS EN EMOCIÓN Y COLOR. MÉTETE EN LA SELVA LEJOS MÁS DIVERTIDA Y LOCA DE NINTENDO 64.

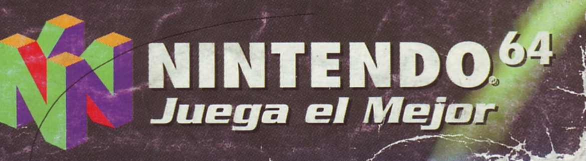
¡¡BÚSCALOS EN TUS TIENDAS FAVORITAS!!





® RUMBLE PACK
SE VENDE POR SEPARADO





enterprise